PSX EXTREME

GIGA QUIZ - WYGRAJ PLAYSTATION 2!

OPISY

LEGEND OF MANA
KOUDELKA
IN COLD BLOOD
FINAL FANTASY 9

RECENZJE

Bishi Bashi Special
Destruction Derby Raw
Koudelka
Speed Freaks
Punch the Monkey!
Wipeout 3
special edition
X-Men Mutant Academy
Rhapsody
Tido
Threads of Fate
Spin Jam
RC Go!

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 6,80 PLN INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

37

wrzesień 2000

PS one
mała PlayStation



PSX EXTREME

Wrzes

ROK IV · Numer 9/2000 (37)

Wydawca
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 62, 40-027 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-10 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329
Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ścierz)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zespół Redakcyjny:
Andrzej Błaszczyk (Laki)
Piotr Figlerowicz (Piotrek)
Mirosław Graba (Gamera)
Norbert Kondeczny (Norby)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majowski (Kujot)
Tomasz Staroń (Star)
Piotr Starzycki (ACE)
Marcin Teller (Myszon)
Aleksander Wieczorek (Sazza)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)
Współpracownicy:
Artur Bukowiński (Mutti)
Marcin Kosman (Kosa)
Praktykanci:
Marcin Brodecki (Brodzik)
Sprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ścierski
Mariusz Wawrzyk
Adresy graficzne w dziale "Showtime"
Pisarze Działy "Kinja"
Autorzy [illegible]
Tomasz Kozieł (HIV)
tel. kom. (0-601) 330282
Inspektor kontroli jakościowej
Wojciech Oczko (Aju)
International Public Relation
Herve Levy
Phone (+33) 1 [illegible]
Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-601) 23 55 00
& Mariusz Wawrzyk (Bull)
Dział prenumeraty:
Aneta [illegible] Dybas
wtorek od [illegible] do [illegible]
tel. (0-32) [illegible]
fax (0-32) [illegible]
Druk:
Marquard Press S.A., Sosnowiec
Dział reklamy:
Sebastian Kaldas
tel. kom. (0-602) [illegible]
Konto Bankowe:
Bank Śląski o/Katowice
19051214-3599065245

Materiały nadesłane do redakcji nie będą zwracane. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i redagowania nadesłanych tekstów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca kosztów przesyłek za przesłane przez Was materiały. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za zagubienie przez Was przesyłek i zmianę adresu wskazanego w celach informacyjnych.


Sciera


Aju


HIV


Bull


Myszon


Star


Laki


Norby


Gamera


Sazza


Piotrek


Kujot


Shiva


Ace


Mutti


Kosa

wYstępniak

czyli gadka-szatka Ścierwa



Jak co roku o tej porze, wdrożyłem drokoo zmiooy w zakresie szaty graficzoej magazyou oraz kilka nowych potentów. Bwoźom, że mało odoskooeoiooia od czasu do czasu są potrzeboe. Zkiiża old oramiere PioyStotion 2 - zarówoo oowe jokość gier, jok i magazyou. Czy oo przykład ogóe treści w takiej formie oie jest kordziej estetyczoy? A może się myią...

Podobnie jak w ooarazie gorczadaiu, tak i w tym zoojOzioooie sporo dokticzyiki, takiej jom geoiootoy "ekotoeioyiotionowej", którą gooowoie zdocydowałom oię wymieszać z racenzjami (jak oo razie dostałom tyiko jeden głos krytyczny).

A co słychać oo ryoku...? Ano ou staremu. PiayStatian 2 zbliża oię wielkimi krokami, Dreamcast przysplaszo (ptroty...?:), X-boz... oo cóż, co można powiedzieć o tym sprzęcie, który, jok widzę w liotoch, oie pozwoio Wom myśieć sonkojnie o przyszłości PS2... Bill Gates to obtuo z łbom oo karku, więc oie można się dziwić, że wyczuł kodę kooy. Skojarzył wielki sokces PioyStotion (dó mio ozimk doszło w świoti), słokoocy ryook gier oo PC (oiokóre firmy się wycofojoj), z drogiej strony korozo dokrą sprzedaż softu oo konsole... I foost zoczął kombinowoć. Wie doskooale, że konsoiowicze krzywo potrzą oo komputery joko możzymki do oronia, o ponieważ Bill czuje się dokrze jodzyio w środowisku PC, sprytoie wymyślił, że zomydli nom oczy, wktodojąo przerokiooe kotecky z PioCo pod okodowę konsoiki. Noj większe kkono to jodook Windows - oyotom bordzo niostoiotiwy, otwarzojący zowsze jokieś oroktomy, wymogjący twordgon dysku (dlotgon zostosowono HD... A myśiicie, że dtoczeją...?). Jok oo rozie oie chcę źie wyrokowoć, oie X-koz on konsoiq z growdziwoge zdorzonio mi oie wygiądo. Poozokomy, zokoczymy. Tymczosom zopreszom do ioktury PE.

Mr. Ścierwa

Jak oceniac gry...

str. 04

Słowniczek GRYPSOW

Sądząc CZYTELNIKOM PSX EXTREME zaliczasz się do zwolennikÓw ekip, która stoi[illegible] wiadomie[illegible] w mocnych płoszczyźnianych wiedzy przewyższa lokalną społeczność o co najmniej dwie głowy. Wtenk rozumiesz swe oko[illegible] komunikaty [illegible] zwykłej rozmowie stukać się palcem w czoło zastanawiając się nad znaczeniem jakiegoś niezwykle wyrafinowanego wyrazu. Co jednak, gdy z PE spotkałeś się niedawno i dopiero "dostrzegasz się" [illegible] z rozlewną zawartością naszych łamów? Tak więc przed Wami mini-leksykon EXTREME'owego gryps[illegible] - najczęściej używanych przykładów [illegible] w naszej Grocy, niektóry również [illegible] czytelnikom, którym [illegible] [illegible], a także (a jakże!) [illegible], którym w PSX EXTREME nigdy nie było za mało. Podaj dalej, siostro. Jadalnia [illegible]. str. [illegible]. Kapel



Od PONGa do PS PRO EVOLUTION. Skiva przemogłomdio Was największe kity w historii.

Pa- str.24

MYSZAQ ZAGINAŁ!



Myszaq miał przygotować tekst o dziwnych pomysłach producentów gier, ale zaginął bez wieści w Chorwacji. Materiał przesuwamy na następny miesiąc. str. 46

ień 2000

Gra Numeru!



W tym miesiącu nie ma ani jednego wielkiego hitu - ale można się domyślić, że wkrótce pojawi się bardzo mnóstwo nowych gier...

recki

BEAST WARS: TRANSFORMERS 48
BISHI BASHI SPECIAL 43
BLASTER MASTER 03
DENSHA DE GO! PROFESSIONAL 78
DESTRUCTION DERBY RAW 04
DIGIMON WORLD 78
EVO'S SPACE ADVENTURES 78
IN COLD BLOOD 32
J.LEAGUE WINNING ELEVEN 2000 32
KOUDELKA 34
MOHO 83
MORTAL KOMBAT: SF 44
PLAY WITH THE TELETUBBIES 78
PUNCH THE MONKEY! 74
R/C DE GO! 88
RAMPAGE: THROUGH TIME 74
RHAPSODY: A MUSICAL ADV. 71
SPIN JAM 42
THREADS OF FATE 81
TOSHINDEN 4 42
VANGUARD BANDITS 82
VIB-RIBBON 40
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 78
WIPEOUT SPECIAL EDITION 81
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 88
X-MEN MUTANT ACADEMY 82

PS2

BOUGYU BILLARDS MASTER 2 88
HRESVELOG 72
TVDJ 72

opisy

s. 86 Legend of Mana



Szczegółowy opis tego wroga z jego mocnymi i słabymi stronami

s. 82 In Cold Blood
s. 78 Koudelka

...a także wprowadzenie do opisu do ACONCAGUA i krótki opis do FF9!

PSone

odmłodzony Szarak

test

str. 8

co jeszcze...

LISTY 102
KACIKI 04
TESTY 110
TIPSY 108

Pierwsze wrażenia z wersji japońskiej str. 22 oraz krótki opis, jak to ugryźć. str. 108

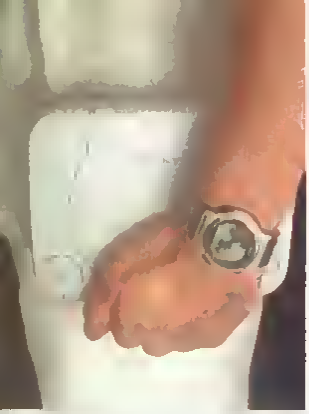
FINAL FANTASY IX



WYGRAJ!

Szczegóły na stronie 57

Nowe oblicze PlayStation!













czyli nowy "Szarak"- "Kremówka"





Małe jest piękne...

Japończycy lubią wszystko, co jest małe i wielkie zarazem. W Japonii nikogo nie dziwi widok telefonu komórkowego wmontowanego w zegarek, przenośnej wyrzutni rakiet, czy nawet wysokiej klasy notebooka w spince do mankietów:). Mało tego - Japończycy mają małe pisiorki, małe oczka, a teraz zapragnęli małego PSX'a.

UŚMIECH MASZ... CZYLI PARAMETRY

Co nowego kryłem świadom, iż konstrukcja PlayStation pozwoli na znaczne zminiaturyzowanie "pudła", jednak nie zdawałem sobie sprawy, iż zakrojonej, okołonocy leżynierzy mogą się posunąć do takiego stopnia. No dobry początek gabaryty: 193x30x144 mm. Sucha dane mało mówią, jednak na załączonych zdjęciach możesz obczaić, iż PS one jest naprawdę mała (niewiele większa ni Discmanal). Teraz swoją olbrzymią konsolę możesz schować bezboleśnie do plecaka i przetransportować do kolegi (ha! jeśli mass spodoli tzw. "grzmotnik" - z powodzeniem wepchniesz konsolę do bocznej kieszeni). Muszę podkreślić, iż PS one na pierwszy rzut oka w ogóle nie przypomina konsoli, gdyż to zazwyczaj kojarzony z olbrzymi podłomi. A najmniejsze stacjonarne konsole - Dreamcast - wyglądają przy PS one jak King Kong w wiosce dziewic! Jeśli chodzi o prezentację łejże zawrotki, to generalnie można mówić o seksualnych fantazjach niewyżytych Japończyków - konstrukcja nabrała opływowych kształtów, nie jest kanciasta, jono wszystkie "kąty proste" zostały zaokrąglone, rzec by można anti-ollesiogiem potrafiewane. Co mnie zdziwiło, to nowy kolor obudowy - nie jest szara, jak się spodziewałem, lecz kremowa. Przyznać muszę, że w takiej barwie konsola prezentuje się znacznie lepiej, choć początkowo kewa, np. rozpuszczalna, nie wpływa pozytywnie na jej aparycję.

Pierwszy model PS one opatrzony jest symbolem SCPH-100. Z tyłu zawarte dwa gniazda: pierwsze to źródło mocy, zaś drugie - wyjście AV, dzięki któremu można podpiąć konsolę pod odbiornik TV. Gniazda Paralleli nie ma z przyczyn oczywistych. Z przodu - standard: dwa wejścia na pady i dwa sloty na Memorka. Zastanawiś mnie jednak kwestia przycisków zawartych na górnej płycie- o ile klawisz Open zostali na swoim miejscu, tak wcięło bezpowrotnie Reset. Tym oto sposobem konsoli nie można najzwyczajniej w świecie przeresetować, gdyż kończy się to jej całkowitym wyłączeniem. Zastanawiające... Po otwarciu konsoli nie odnotowałem żadnych odchyleń od normy względem PSX'a (el, czytnik jak czytnik, prędkość odczytu taka sama, czyli x2), poza jednym, lecz jakże ważnym szczegółem. Otóż w obudowie zaprojektowano specjalne wyżłobienie, dzięki któremu o wiele łatwiej można osadzać i zdejmować płyty z trzpienia. W komplecie sprzedawcza jest konsola właściwa, kabel zasilający, kabel A/V oraz Dual Shock. Po włączaniu konsoli, z głośników wydobywa się ten sam, jakże charakterystyczny dźwięk towarzyszący sekwencji testowania systemu, to samo logo, jednak menu główne zostało lekko przemodelowane. Nieco inaczej przedstawia się także menadżery: karty pamięci oraz muzyczny. Mowa jednak o zmianach kosmetycznych (ten sam design).

KOPALNOŚĆ... TFU! KIEPRAWOŚĆ... TFU! KOMPATYBILNOŚĆ!

Jako że PS one jest "zwykłą" konsolą PSX, można śmiało podłączyć wszystkie akcesoria - mi karty pamięci, przez Multi-Tap, a on PocketStation kolegę (Dual Shock 2 również). Bez czarowania - gry także działają:). Podczas testowania kilku japońskich tytułów czytnik zachowywał się poprawnie cicho, a i nie zauważyłem niczego, co by mogło mnie zaniepokoić (gry japońskie, bo i konsola przeznaczona na rynek japoński, o czym przypomina napis na pudełku: "For sale and use in Japan only"). Przy okazji - SONY strasznie gardłowało, jakoby to PS one miała być tak zabezpieczona, aby żaden domorosły Paganini lutowniczy oto dał sobie z się rady. I co...? Guzik, jak wiść niesie, do konsoli można wlutować ten sam chip, który tkwi w dziesiątkach milionów Sonisków na całym świecie. Nie sprawdzałem, bo mamy to gdzieś, wierzymy pleikom.

- PANIE, ILE ZA TĘ PRZYJEMNOŚĆ...?

PS one to w pewnym sensie nowość na rynku (no razie japońskim), a wszelkie bajery zawsze słono kosztują. Czy zatem odmłodzony Sonisk będzie kosztował "piszra"? Ilm, ciężka orzec, ale nic na to nie wskazuje. W Japonii konsola owa kosztuje w przeliczeniu ok. 850 zł (tyle samo, co zwykły PSX; mimo wszystko zgoła odmienne realia...). Jakoż trudno spekulować, ile będą za nią krzyczeć polscy dystrybutorzy w dniu europejskiej premiery. Po wykonaniu stosownego telefonu do polskiego oddziału SONY dowiedziałem się dokładnie "nic" - ani daty premiery (być może podobno na pewno przed premierą PS2 - wiadomość pewna i potwierdzona wielokrotnie u pewnego źródła"), ani przewidywanej ceny. Jeśli jednak założyć, że PS one będzie w Polsce droższa niż PSX (a to oby czemu?), wydaje mi się, iż ew. dorzucone grosza należy rozważyć pozytywnie.

NOWA JAKOŚĆ

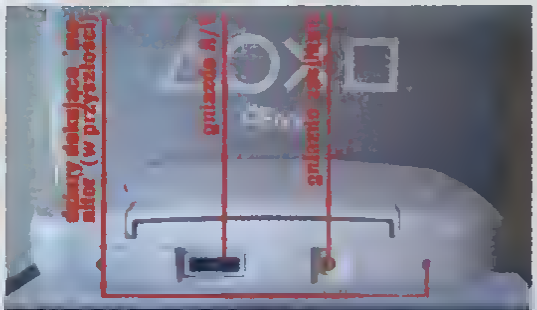
PS one zostało zaprojektowane z myślą o "mobilnym charakterze". W związku z tym, konstruktorzy Owli Graczom możliwości komunikacji pomiędzy konsolami za pomocą Internetu, w czym pomogąc małe telefony komórkowe (wszystko dzięki specjalnemu kablowi, co w I do Czarnuli będzie można wpiąć). Ciekaw jem, czy w Polsce będzie to działać... Aby jeszcze bardziej zwiększyć możliwości "mobilne", wiosną przyszłego roku pewnie ukazać się specjalny wyświetlacz współpracujący z tymże cudem. Wszystko jest fajnie, ale co będzie kosztiało zestaw np. w samochodzie...? W konsoli nie ma miejsca na kieszeń. Być może przedtem takowe zostanie wygospodarowane w obudowie "mniejszej"... Fakt jest jednak faktem - taka alternatywna byłaby "czysta" Konsola PS one stanowiłaby konkurencję, czy zgoła modernizowanego hosia dla Sonisboya - komercyjnego hitu XX wieku.

PODSUMOWUJĄC

Dawno, dawno temu spekulowałem, iż pewnego pięknego dnia konsola PlayStation zostanie zminiaturyzowana, po czym np. montowana zostanie do telewizorów jako zintegrowana przystawka. Jak widać, nie myliłem się zbytnio, choć i nie do końca miałem racji (bowiem/wiek wszystko przed nami!... Jeśli jeszcze nie masz Sonisaka, w zamierzonej po nabyć, zastanów się nad ewentualnością odczekania jeszcze trochę - zdawać się powinno. Jeśli zaś Sonisaka posiadasz, to rusz ziomie i niebo, aby przesiąć się w odpowiednim momencie na to cudo. Albo jeszcze lepiej - sć rusz wskocz na Czarnuli, cokolwiek by to miała znaczyć, hłehłe! PS one uważam za konstrukcję kardze udaną i liczę na to, iż konstruktorzy nie popełnili żadnej gafy, która z czasem mogłaby się okazać uciążliwa lub wręcz uniemożliwiać szarpanie. Poki co - nic nie to nie wskazuje, ale pozorzekać zawsze można:). Tym oto optymistycznym akcentem kończę krótką prezentację PS one i życzę pomyślnych łewów. A teraz zakieram się do dalszego testowania... TEKKENa trzeciego, smakującego tak samo dobrze:).

HIV

Pierwszy Europejczyk, który obył PS one, to prawdopodobnie nie ten kmy, jak świat Loki. W dniu premiery (07.07.2000), pełen podniecenia zerwał się z pryczy nim zadzwonił świt, nie nie wrzucił na ruszt, lecz pobiegł na ok w nogach pod sklep. W kolejce był pierwszy. Kto, czy słyszy oklaski...?



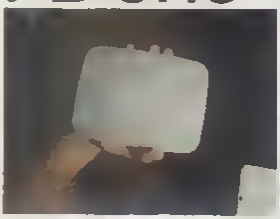
Jak widać, "mi tylca" konsola oto prezentuje się zbyt okazale, chociaż dwa "wejścia" to przecież standard :)



...trząc w przyszłość na dziesiątki a nie nójmy się powiedzieć SETKI GIER na ... być pewni że PlayStation ... Możemy być ... że ... w ... telewizorą leży konsola ... Y. Zapraszamy ...

CO NOWEGO?

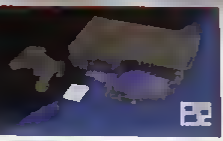
EUROPEJSKI PS one



Europejski Psone pojawi się już we wrześniu lego roku a sugerowana cena sprzedaży to 80 funtów angielskich (około 500 zł.) (a)o)

Status Quo

PlayStation 2 podsumowanie



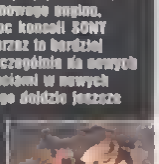
PlayStation 2 dostępna jest na rynku japońskim już od prawie pół roku. Można pomyśleć, że skoro zapowiadano tak kultowy sprzęt, to żonujący mógłby wydać się fakt, że dostępne są dotychczas tylko trzy naprawdę dobre gry. Czyżby...? Musicie wiedzieć, że każde nowe konsole to nie byle jaki orzech do zgryzienia dla programistów, którzy zmuszeni są omoczyć się kodować lokie całe dostawanie od zera (w szczególności code lak zaawansowane technologicznie, jak PlayStation 2). Dodatkowe miejcie za uwadze, że nowe produkcje dalekie odbiegają od gier sprzed kilku lat, co gociąge za sobą większe nakłady pracy i czasu). Nie wiem czy, ktoś z Was śledził przed sześcioma laty analogiczną sytuację narodzin potęgi PSX'a - choć dziś konsolą jest światowym "bestsellerem", to owa dni nie wróżyły jej nic nadzwyczajnego, a pierwszy wysyp gierek osiągnął dopiero po roku. Analogicznie i kez wyjątków sytuacje przedstawiała się z innymi konsolmai (za DC dopiero teraz pojawia się więcej gier). Poza tym, jak na razie produkt SONY trafił tylko na rynek japoński, który rządzi się innymi grawsmi, konsumenci mają inne wymagania i gusta, więc takie też, a oto inne pojawią się gry (DRUMMANIA, STEPPING SELECTION, GRADIUS, BESSENI. Musicie cierpliwie czekać na ...dowanie w Europie i USA, a wtedy to na pewno pojawią się "normalne" pozycje. Dajmy więc producentom trochę czasu...

Jest koniec sierpnia, więc pozostały jeszcze 3 miesiące do premiery PS2 na Starym Kontynencie. Tak, 3 miesiące... Jeśli jeszcze o tym nie wiecie, to SONY przesunęło datę ...adowania dokładnie o miesiąc później niż początkowo zamierzało) - na **24 listopada**. Mojmy zatem nadzieję, że na przełomie listopada i grudnia każdy uświadomiony Europejczyk będzie mógł nabyć najlepszą konsolę do gier wideo, a zarazem jeden z najtańszych odtwarzaczy DVD - PlayStation 2 właśnie. "Będzie mógł kupić"... No tak, ale jeśli mu się to uda, czyli 24 listopada wczesnie kastet i stanie z samego rana przed sklepem. Trzeba bowiem wiedzieć, że SONY na europejską premierę przygotowuje prawdopodobnie zaledwie 2 miliony sztuk i nie wydaje mi się to ilością wystarczającą, mając w pamięci sytuację w Japonii sprzed 4 miesięcy. Ne z tych konsol trafi na polski rynek - nie wiadomo. Cena konsoli oscylować miała w granicach 1400 zł, a ostatnie słyszy się, że nie przekroczy 2000 zł, bowiem w Niemczech ma ona kosztować 864 marek, a w Anglii 299 funtów:) . W dniu premiery dostępnych będzie od kilku do kilkunastu tytułów (tylko RR5, TTT i FANTAVISION to na razie pewniaki, ale radzę łuknąć na listę premier amerykańskich, bo może być podobna, w każdym razie do końca roku ma się pokazać ponad 40 gier). W odróżnieniu od dotychczasowej, testowanej przez nas japońskiej wersji konsoli europejskie oraz amerykańskie PS2 wyposażone będą w gniazdo (slot) na opcjonalny 3,5" twardy dysk oraz modem (takowe pojawią się w niedalekiej przyszłości). Takie rozwiązanie daje nam nieograniczony dostęp do wszystkich dobrodziejstw internetu (podłączamy się np. za pomocą zwykłego kabla telefonicznego wetkniętego do portu USB) - począwszy od przeglądania stron, poczty elektronicznej, poprzez samo granie oraz ściąganie różnych patrolów (dodatkowych scenariuszy, misji, aktualnych drużyn czy innych rzeczy, w zależności od gry), czy wreszcie samych gier. Europejska wersja konsoli nie będzie nastręczać trudności z oszkadzającym się sterownikiem DVD, ponieważ zaimplementowany będzie w ROM-ie konsoli (karta pamięci będzie sprzedawana zatem oddzielnie). Pamiętajmy także o tym, że wszystkie dotychczasowe zgromadzone gry na starego PSX'a pracować będą również na PlayStation 2, podobnie rzecz się ma z akcesoriami (jedynie Memorka nie będzie użyteczna przy grach stworzonych z myślą o PS2).

Zapowiada się rewolucja, zupełnie nowa jakość gier, całkiem nowa duchowna, z korzyścią zarówno dla Graczy i producentów oprogramowania. Myślę, że jeśli dane by Wam było widzieć trailer z zapowiadanej na przyszły rok gry MGS2, nie musiałbym zachęcać nikogo do zainwestowania w PS2, która ma spore szanse powtórzyć sukces Szaraka. Obecnie trwają prace nad niespełna 300 grami, które już niebawem przyjdzie nam recenzować na łamach PSX EXTREME. Mam nadzieję, iż będziemy się razem nieźle bawić. Więcej informacji w kolejnym numerze PE. (Nr.S)

DOA2

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE to "stara" bijatyka w nowym wykonaniu. Jak bowiem wiecie, poprzednia część, która także pojawiła się na PS2 była zwykłą konwersją z DC. Programiści nie mogli się usprawiedliwić z tym, w jaki sposób podeszli do czarnulki, postanowili stworzyć grę od nowa, z wykorzystaniem nowego engine, pokazującego moc konsoli SONY. Walki stoją się przez to bardziej widowiskowo, szczególnie na nowych arenach i z postaciami w nowych ubraniach. Do tego dodano jeszcze kilka drobnych ulepszeń. Premiera planowana jest na grudzień bieżącego roku. (ojuj)



10 ARGUMENTÓW, KTÓRYMI NALEŻY STARAĆ SIĘ PRZEKONAĆ RODZICÓW DO SPONSOROWANIA GO PLAYSTATION 2:)

1. Najtańszy odtwarzacz DVD (w dodatku nie byle jaki)
2. Wygląda jak odtwarzacz wideo, więc nie będzie szpeci pomieszczenia
3. Posiada możliwości podłączenia do internetu. "Mamo, będziesz mogła ściągać przepisy kulinarne. Tato, wiesz ile ciekawych obrazków jest od nacia?":) (te obrazki będziesz mógł nagrać na HD i oglądać o dowolnej porze:)
4. Nie będę już więcej grał na PSX (bo będę grał na PS2:) (nie a tym starzy już nie muszą wiedzieć)
5. Spałeś z pocałem zzielonieję z zazdrości
6. Można dokupić gier, więc jak babcia przyjedzie, to będzie nacinać nie wstając z łóżka (Stara wiedźma, ja jej dom zaciskanie...) - nie tego starzy też nie muszą teraz wiedzieć)
7. Można słuchać muzyki (płyty, nie nie mówmy im o tym)
8. Jest ciężka (jak nas napadną, to złodzieja przez łeb, przez łeb, przez łeb i gostek "śpi")
9. PlayStation 2 - to brzmi dostojnie
10. "Tato, mamy już TV SONY, zostaw hi-fi SONY, walkmana SONY, dlaczego by nie kupić PS2 SONY?"

LISTA GIER EUROPEJSKICH (PAL)

Lista gier, które recenzowaliśmy w wersji NTSC, a które ukazały się w ostatnim miesiącu w wersji PAL (Europa).

tytuł	gatunek	ocena w PE	numer PE opis/recka NTSC
Chase the Express	przygodowo	8	31/31
Silent Bomber	strzelanina	7	-/28
NBA ia the Zone 2000	koszykówka	4	-/31
Army Men: OM (AM:WW)	strzelanina TPP	7	-/33
NHL: Rock the Rink	hokej	8	-/33
Dragon Valor	zręcznościowy/RPG	6	-/29
The Misadventures of TB	przygodowo	6	-/34

W oczekiwaniu na DRIVER 2...

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES



"Najbardziej przerażające pościgi policyjne" - tak o dostępnym dotychczas jedynie w Ameryce programie telewizyjnym, przyciągającym codziennie miliony Amerykanów przed odbiorniki telewizyjne, W WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES dostępnych będziemy mieli aż 5 trybów gry: Story, Bad Boy, Exploration, Race i Multiplayer. Niestety nie wiadomo na razie, czemu każdy z nich ma służyć, pewne jest jedynie, że będziemy mogli się wcielić albo w policjantów, albo w złodziei. W sumie będzie aż 50 różnorodnych misji - pościgi podejrzanych, aresztowanie VIP-ów czy poszukiwanie przebywających w ukryciu przestępców. Do dyspozycji Gracza oddanych zostanie cały arsenał broni - m.in. strzelba WF9, pistolet 9mm, shotgun czy wyrzutnik granatów. Takiej gry jeszcze nie było! Czynnikiem mającym wielkie znaczenie na pierwsze wrażenie jest tryb Multiplayer z aż sześcioma trybami rozgrywki: Deathmatch, Race, Biathlon, Chase, Speed oraz Crimewave, różniącymi się od siebie założeniami. Producentem jest firma FOX INTERACTIVE, o premierze nie została jeszcze dokładnie określona. Z przecieków wynika, że nastąpi ona pod koniec bieżącego roku. [aju]

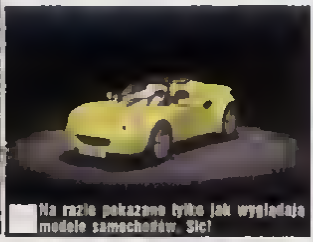
Tytuł na pewno swojsko brzmiący (ręka do góry kto miał Amigę!)

LOTUS EXTREME CHALLENGE PS2

VIRGIN INTERACTIVE ogłosiło rozpoczęcie prac nad LOTUS EXTREME CHALLENGE (PS2). Jak się zapewne domyślacie (i słusznie), będziemy ścigać się tylko i wyłącznie samochodami marki Lotus. Przypomnę, że w historii pier polawił się już podobny tytuł (a nawet trzy części) na komputer Amiga, który odniósł niebywały sukces. LEC jest połączeniem symulacji, arcade'owego stylu jazdy oraz elementów hazkaderskich. Cieszy fakt, że wydawca od samego początku zadbał, żeby w grze znalazły się wszystkie modele Lotusów, jakie wyszły z firmy (te zdobywać będziemy w wierą pokonywanie kolejnych etapów). Trasy prowadzić będą przez bardzo zróżnicowane tereny - od zaludnionych miast począwszy, a na opustoszałych pustyniach skończywszy. Dla lepszego efektu dołożono zmienne warunki pogodowe oraz inne zjawiska, które można zaobserwować na drodze (kurz, dym, błoto itd.). Interesujący jest też fakt, że firma Lotus zezwoliła na to, aby komputerowe modele jej samochodów będą mogły ulec zniszczeniu! Tak, tak... naresztę będziemy mogli oglądać coraz piękną, długą dziurą na nawiśniętym, jeszcze lśniącym Lotusie! O tak oczywistej opcji, jak tryb dla dwóch graczy chyba nie muszę wspominać. Szkoda, że data premiery jest tak odległa, bo nastąpić ma dopiero podczas przyszłorocznych wakacji. [aju]







Na razie pokazano tylko jak wyglądają modele samochodów. Sic!

Już druga gra z obcymi w roli głównej!

ALIENS VS. PREDATOR 2 PS2



Zapewne niewielu z Was wie, że gra ALIENS VS PREDATOR była jedną z najlepiej sprzedających się pozycji na blaszaka w poprzednim roku. Wynik ten skłonił firmę FOX INTERACTIVE do rozpoczęcia prac nad kontynuacją tej strzelaniny TPP, przeznaczoną na konsolę PlayStation 2. Co najbardziej cieszy to fakt, że właśnie z wyjątkiem PS2 przygotowano engine gry nazwany LithTech. W sumie producent nie ujawnił, co takiego ciekawego on potrafi, ale z pewnością w ALIENS VS PREDATOR 2 zobaczymy wiele graficznych wiodełrylyków. Tak jak w oryginale, rozpoczynając zabawę będziemy mogli wybrać jedną z trzech postaci - Aliena, Predatora lub Komandosa. W zależności, którą z nich wybierzemy, inaczej wyglądać będzie rozgrywka. Inne będą zarówno misje, jak i przeciwnicy (o to chyba jest oczywiste, hehe). Producent jak na razie nie ujawnił żadnych innych szczegółów dotyczących tego tytułu. Nie wiemy więc, do będzie misji, jak wyglądać będzie tryb Multiplayer, czy sterowanie. Podobno sprawa wygląda z datą premiery, choć plotka głosi, że nastąpi ona podczas przyszłorocznych wakacji. [aju]

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Tak! Koniec kłopotów z [illegible] i Japonii [illegible]
Oferujemy rewelacyjny MULTI[illegible]STEM który pozwala
Będziesz mógł kupować oryginalne [illegible] A Japońskie
ukazują się szybciej niż ich europejskie [illegible] oraz [illegible]
SZYBSZE [illegible]sz kolor z płyt NTSC [illegible]
w systemie PAL przez AUDIO-VI[illegible]
Multisystem [illegible]zna [illegible]
konsoli 1002 5501 5902, [illegible] 75
Prowadzimy serwis konsol w pełnym [illegible]
lasery, wymieniamy czytniki naprawiamy [illegible]
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKA WO[illegible]
HURT-DETAL 15 zł netto +22' V[illegible] [illegible]syłki
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 2/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: www.unirad.com

TONY HAWK na wodzie...

MAX SURFING

...ok to niepełnie skoki się MAX SURFING 2000, czyli ... UBI SOFT ... wych, w których wybierając jednego z 5 profesjonalnych "deskarzy" startujemy w międzynarodowych zawodach. Schemat tych rozgrywek jest prosty - najpierw eliminacje, w których należy uzyskać odpowiednią ilość punktów, a jeśli się zakwalifikujemy - przechodzimy do finałów. Sędziowie oceniają nasze wyczyny w skali od 0.0 do 10.0 punktów. Grę już w zasadzie mamy w Redakcji i czeka na recenzję w przyszłym numerze - ale to na pewno nie jest. [aju]



Stare przeboje w nowym wcieleniu

GALAGA: DESTINATION EARTH

Z a sprawą HASBRO INTERACTIVE jedna z najbardziej popularnych gier lat 80. powraca! GALAGA: DESTINATION EARTH jest strzelanką, w której sterując kosmicznym ... zdążamy do ogromnych asteroid, ... statków i innych "kosmicznych" tworów ... Kluczem do zwycięstwa jest zapamiętanie ... obcych oraz ... Premiera już we wrześniu, my prezentujemy pierwsze zdjęcia. [aju]





... się za PlayStation 2...

SEVEN BLADES

K... sobie sprawę, że na premierę METAL GEAR SOLID 2 przyjdzie nam jeszcze długo czekać, postanowiła wydać w międzyczasie coś, co pozwoli Graczom ... okres. Dla potrzeb SEVEN BLADES firma KONAMI zatrudniła niejakiego Kaizo Hayashiego, który jest jednym z najlepszych ... Dlaczego? Ano dlatego, że producent chce, aby SEVEN BLADES był jak najbardziej zbliżony konwencją do filmu, tak pod względem grafiki, ... gra nam zapewne dostarczać szybkimi ujęciami, efektownymi bijatykami i widowiskowymi scenami. A teraz trochę o fabule... SB przenosi nas ..., w których to pewne ugrupowanie religijne próbuje oddzielić wyspę Dejima od Japonii. Gracz wciela się w jedną z dwóch postaci, które ... przez Rząd Japoński w celu "wyjaśnienia" całego zamieszania. Gokurakumaru i Yuri - to imiona tych dwóch wojowników, dla każdego z nich ... walki. Każdy z nich posiada bowiem inne zalety oraz słabości: Gokurakumaru to silny mężczyzna, nie unikający bliskich kontaktów ..., natomiast Yuri to kobieta, która raczej woli pozostać w ukryciu i atakować z większej odległości. Niektóre z zadań trzeba będzie ukończyć w odpowiedni ... lub wręcz przeciwnie - ukończyć misję nikogo nie zabijając. Akcja ukazana zostanie z perspektywy trzeciej ... tak, jak w pamiętnym TENCHU z PSX, ponadto programiści zdecydowali się na zastosowanie systemu automatycznego namierzania celów. Jeśli producentom ... zamierzone (filmową jakość grafiki i animacji (na zdjęciach wygląda kaaardzo smakowicie) a sterowanie nie będzie zwalone, to SEVEN BLADES ... się najlepszą grą na PlayStation ... (ale tylko do momentu ukazania się SONS OF LIBERTY, hehe). Premiera już pod koniec 2000 roku. [aju]





Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

SEALPHARETU - taką nazwę nosić będzie najnowszy RPG osadzony w świecie fantasy, firmowany przez SONY COMPUTER ENTERTAINMENT.

W Japonii to żadna tajemnica: nie dość, że ceny gier są tam proporcjonalnie niskie, to jeszcze wielkie firmy obniżają ceny. I tak na przykład SQUARESOFT wypuszcza w wrześniu kolejną partię swoich hitów: PARASITE EVE 2, CHRONO CROSS i XENOGEARS w cenie 150 zł. W dodatku do każdej z nich dołączony będzie jakiś bonus (przeważnie maskotka), co by nabywcy byli zadowoleni. Ech, żyć nie umierać (w Japonii oczywiście)... [aju]

W japońskich sklepach muzycznych można dostać singiel z tytułową piosenką z FINAL FANTASY IX. Jest to zajawka albumu, który pojawi się 30 sierpnia. [aju]



W bieżącym numerze PE możecie przeczytać test miniaturowego PSX'a - PS one... SONY nie poprzestało jedynie na wprowadzeniu w obieg konsoli, cały czas wymyśla dodatkowe atrakcje z myślą o niej. I tak nie najnowsze wieści głoszą, że podpisano właśnie umowę z firmą DoCoMo, dzięki której jej magiczny modem internetowy będzie można podłączyć właśnie do PS one! Oczywiście na jego potrzeby powstaną nowe gry, wykorzystujące nowe możliwości. Widać, że SONY chce jak najbardziej przedłużyć żywot PlayStation, niezależnie od PS2... i bardzo dobrze! [aju]

No, nareszcie mogę podać obszerniejsze informacje o filmie zatytułowanym "Tomb Raider" (czy ktoś jeszcze o nim pamięta?). Otóż główną rolę powierzono Angelinie Jolie (wow!), a reżyserią i scenariuszem zajął się Simon West. Ludzie, którzy pracują nad filmem, m.in. ci od efektów specjalnych, mają na swym koncie takie tytuły, jak "Szklana Pułapka", "9½ Godzin" czy też "Jurassic Park: The Lost World". Nie ukrywają, że czeka ich trudne zadanie, gdyż w historii Hollywood filmy, któ-

Obiecanki cacanki a ISS i tak będzie najlepszy i basta ;)

EUROPEAN SUPER LEAGUE

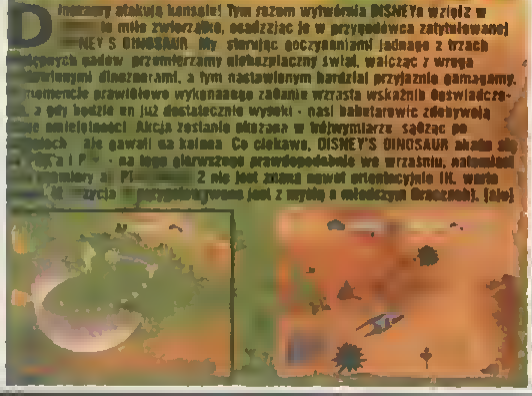
Taki nie tytuł wystawia firma VIRGIN INTERACTIVE w szranki z konkurencyjnymi FIFĄ (ELECTRONIC ARTS) i ISS-em (KONAMI) - niezaprzeczalnie najlepszymi symulacjami piłki nożnej na Playstation. Co zatem ma do zaoferowania produkt VIRGIN? Po pierwsze dostępne będą wszystkie drużyny klubowej Europy wraz z prawdziwymi zawodnikami! Jest duży plus w stosunku do ISS-a). Stadiony, na których rozgrywać będziemy mecze też zostały wiernie przeniesione z rzeczywistości. No to fajnie, mamy ładną oprawę, ale co z rozgrywką? Programiści dumnie obnoszą się w wywiadach i informacjach prasowych z tym, że żadna inna piłka nożna nie była tak realistyczna, jak będzie ESL. Mnie to za bardzo nie przekonuje, nie zobaczymy... Zaimplementowano zostaną dwa tryby sterowania - dla nowicjuszy i zaawansowanych Graczy (korzystając z drugiej opcji, będziemy mogli podobne wykonywać takie cuda naszym zawodnikiem, że historia (zwody, podbijanie, popisywanie się piłką, magiczne podania i takie tam). Postacie piłkarzy powstały wykonane przy użyciu techniki Motion Capture, więc z pewnością ładnie się będą poruszać. No cóż, niewiele tych newsów czy usprawnień, więc za specyficznym nastawieniem czekam na premierę EUROPEAN SUPER LEAGUE, gdyż wydaje mi się, że programiści za bardzo uwierzyli w siebie i będzie to kolejna "jedna z wielu" piłek nożnych. Premiera już we wrześniu tego roku. [aju]



Bajeczki dla dzieciaków

DISNEY'S DINOSAUR

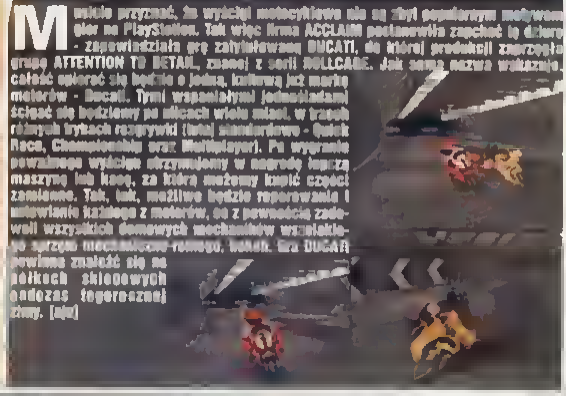
Dinozaury atakują kanapie! Tym razem wytwórnia DISNEYa wzięła w obroty te miłe zwierzątka, osadzając je w przygodowej zabawie [illegible] NEY'S DINOSAUR. My sterując poczynaniami jednego z trzech [illegible] gadów przemierzamy niebezpieczny świat, walcząc z wrogo [illegible] nastawionymi dinozaurami, a tym nastawieniem bardzo przyjaźnie gamoniamy. [illegible] momencie prawidłowo wykonanego zadania wzrasta wskaźnik doświadczenia, a gdy będzie on już dostatecznie wysoki - nasi bohaterowie zdobywają [illegible] nowe umiejętności. Akcja zostanie ukazana w trójwymiarze sądząc po [illegible] obrazkach, ale gawiali na kalmara. Co ciekawe, DISNEY'S DINOSAUR zbiera się [illegible] P[illegible]S i P[illegible] - za tego pierwszego prawdopodobnie we wrześniu, natomiast [illegible] premiery na P[illegible] 2 nie jest znana nawet orientacyjnie (!!). Warto [illegible] dodać, że muzyka przygotowywana jest z myślą o młodszym słuchaczu. [aju]



Jakiś nowy motor na Szaraka

DUCATI

Mówiło przyznać, że wyścigi motocyklowe nie są zbyt popularnym motywem gier na PlayStation. Tak więc firma ACCLAIM postanowiła zapchać tę dziurę - zapowiedziała grę zatytułowaną DUCATI, do której producenci zaprzęgli grupę ATTENTION TO DETAIL, znanej z serii ROLLCAGE. Jak sama nazwa wskazuje, całość opierać się będzie o jedną, konkretną już markę motorów - Ducati. Tymi wspaniałymi jednośladami [illegible] ścigać się będziemy po całych [illegible] wielu miast, w trzech różnych trybach rozgrywki (tryb standardowy - Quick Race, Championship oraz Multiplayer). Po wygraniu pewnego wyścigu otrzymujemy w nagrodę kupioną maszynę lub kasę, za którą możemy kupić części zamienne. Tak, tak, możliwe będzie reperowanie i ustawianie każdego z motorów, co z pewnością zadowoli wszystkich domowych mechaników wyścigowego sprzętu mechanicznego-rolnego. Ponadto, Ego DUCATI powinno znaleźć się na półkach sklepowych jeszcze tego roku. [aju]



Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

re powstały na podstawie gier nie zostały zbyt ciepło przyjęte przez publiczność i krytyków. Film powinien wejść na ekrany podczas przyszłorocznych, letnich wakacji (oczywiście w USA). [aju]

A teraz kilka plotek związanych z amerykańską premierą PS2... Otóż raczej pewne jest, że GRAN TURISMO 2000 nie będzie jednym z tytułów startowych w USAA. Jak wcześniej zapowiedziano. Przypomnijmy, że podobna sprawa miała się w przypadku japońskiej premiery, a GT2000 nie ma do dnia dzisiejszego. Z przeciekłych wieści wywnioskować, że gra dostępna będzie w grudniu. Jak wyczytałem w amerykańskim miesięczniku EGM, w GRAN TURISMO 2000 dostępnych będzie różne odmiany (mogące wspominać o 2), które dostępne będą po zdobyciu odpowiednich samochodów. (...) Nowym tytułem startowym dla PS2 ma być COOL BOARDER 2001, o którym to tytule trochę ogólnikowo mówił jeden z przedstawicieli amerykańskiego oddziału SONY. Ciekawym nowosem jest również to, że europejska i amerykańska wersja prostackiej gry FANTAVISION będzie udoskonalona o tryb Multiplayer dla 2 Graczy (!! o nie!!). [aju]

Skoro kończymy PE (jest po części poświęcony PS one, warto przytoczyć jeszcze jedną informację o jej sytuacji w Japonii. Otóż w pierwszym tygodniu po premierze sprzedano 14,175 sztuk "maleństwa". To stawia ją na drugim miejscu w sprzedaży konsol stacjonarnych w tym kraju. A zgadnijcie, jaki system uplasował się na pozycji pierwszej... Oczywiście PlayStation 2 - z dwoma mln.787 egzemplarzy (i to 4 miesiące po premierze!!). Lepiej "szły" tylko Gameboy Color (18,914) oraz Pocketstation (18,870). No, tego drugiego to nie ma co żałować, bądź co bądź jest to "rodzinne", hehe. [aju]

Firma GATICAL zapowiedziała, że jej dwie najnowsze produkcje na PlayStation - BOMBERMAN PARTY i POLARIS SNOCROSS - których premiera planowana jest na sierpień, sprzedawane będą poniżej 20 dolców (w USA) Cena naprawdę niezła, szczególnie za takie tajne tytuły. Pozostaje mi/Wam jedynie modlić się, aby porozumienie firmy, szczególnie mega-koloszy, poszły w ślady mniejszych firm. A i przy okazji gamedisca się, na by w Europie też spadły ceny, i może żebym wygrał tego porszaka w promocji coca-coli, hehe. [aju]

Jeśli ktoś tutaj szuka PINAL FANTASY lub po prostu dobrej, nastrojowej muzyki, a w dodatku ma dostęp do Internetu, proponuję zajrzeć na stronę: http://www.gigapolitan.com/nanoo/index.html. Z tego miejsca można ściągnąć kawałki MP3, oficjalnie udostępnione przez SQUARESOFT, które stanowią ścieżkę dźwiękową do FF8. [aju]

Kilka numerów wstecz mogłeś przeczytać, Drogi Czytelniku, na łamach PSX EXTREME zapowiedź TITAN A.E. Gra powstawała na podstawie filmu, który miał zostać wielkim hitem. Tak się jednak nie stało, film pod tym samym tytułem okazał się jedną wielką klapą. Firmie FOX INTERACTIVE nie pozostało więc nic innego, jak zaniechanie prac nad tą grą. Bye, bye, TITAN... [aju]

W najnowszej odsłonie gry GAUNTLET, o podtytule DARK LEGACY, zobaczymy wszystkie stare postacie w nowych lokalizacjach, oraz 8 zupełnie nowych bohaterów, będą też nowe poziomy, a same zasady rozgrywki stają się jeszcze większym zamieszaniem (nieprzeliczonych w tomacie odsyłam do 33 numeru PSX EXTREME, gdzie to Wyrzuq zreczenzował GAUNTLET LEGENDS, czyli poprzednią część gry). A! Jest jeszcze jedna nowinka - otóż GAUNTLET: DARK LEGACY ukaże się na PlayStation 2 i będzie jednym z tytułów startowych w USA. [aju]

A jednak pojawi się piąta część przygód Lary!!! Jak zapewne wiecie, w 4 części gry Lara zginęła, to znaczy "nie do końca", bo nikt nie widział ciała. No i właśnie w "piątce" cała zagadka ma zostać wyjaśniona. Duża część gry opierać się będzie na opowieściach znajomych i bli-



Jeden z 'doomowców' na PlayStation 2

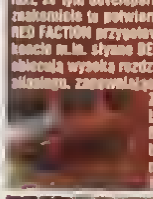
RED FACTION

PS2

Każdy, kto uważnie śledził w ostatnich miesiącach zapowiedzi nowych gier na PS2, dostrzegł zapewne sporemu zrozumieniu na strzelanki First Person Perspective (FPP). Będzie przecież nie od dziś domeną wyłącznie blaszaka. Wprawdzie my - posiadacze PSX'a - niwelatorzy swego czasu kilka tytułów z tego gatunku (rozwinięcia QUAKE 2, czy np. MEDAL OF HONOR), to jednak wersje owe, zwłaszcza w porównaniu z pecetowymi odpowiednikami, były mało powiedzieć biedne. Sytuacja to uległa jednak zmianie - PS2 to maszyna o potężnych możliwościach, a fakt, że tylu developerów zabrało się za tworzenie gier tego typu, znakomicie to potwierdza, użyć strzelanki FPP to najbardziej "sprzyjająca" pozycja na rynku.



RED FACTION przygotowywany jest przez znaną grupę VOLITION - opracowującą również takie inny tytuł na PS2, chPoC zatytułowany SUMMONER - a mającą tak na koncie m.in. słynne DESCENT3, na znakomicie wróży jego jakości. I to patrząc zarówno od strony wizualnej, jak i pod kątem grywalności. W kwestii grafiki przy wielkiej obecnej wysoką rozdzielczość, małą nowoczesnych efektów 3D, obszarną lokację przez przynajmniej) i 60 FPS. Co więcej - natomiastwarzi się nawet do przyjemne zaskoczenia, zapewniając, że w ich dziele postrzępionych krawędzi z całą pewnością nie uświadczymy. I patrząc na pierwsze zdjęcia, trudno chłopakom odmówić racji.



Z niezwykłą uwagą przygotowywany jest w OF tryb dla jednego gracza, a autorzy sami nie ukrywają, że wzorem w tym temacie jest dla nich HALF-LIFE. Cóż, jeśli chociaż w połowie uda im się przemienić klimat z jego FPP wzięci czasów, to będzie gorąco. Nie zabraknie też multiplayera, choć jak na razie dopiero niewiele na jego temat wiadomo. Wciąż trwają prace nad zaimplementowaniem trybu Split Screen, będzie też obsługa LINKa. Otwarta pozostaje sprawa gry przez internet - jeśli tylko SONY słowniczego szybko upora się z postawieniem odpowiednich serwerów, nie ma będzie stało na przeszkodzie, by takową możliwość połączyć wprowadzić. I pozostaje mi tylko z przykrością zawiedzenie.

Stara gra w nowym :)

ALL STAR TENNIS 2000

PS

Ostatnio jeden z kolegów wyciągnął mnie na partyjkę tenisa ziemnego. Było nawet fajnie, nie na gorąco biegania za małą, żółto-zieloną piłeczką nie mogłem wstać na nogach (ech... starość nie radość ... a młodość nie wieczność, hehh! Wspomnieniem a tym dniu, ku chyba wyłnie dla takich ludzi jak mój kolo, UBI SOFT przygotowuje kosmiczną sywolację tenisa - ALL STAR TENNIS 2000 poszerzaczną na konsolę PlayStation. Będziemy się mogli w nim wcielić w jednego z ośmiu znanych tenisistów m.in. w Andre Martin Conchita Martineza czy Rickard Kraljicek, którymi będziemy mogli rozegrać olbrzymią ilość spotkań na kortach całego świata (Australia, Japonia Francja, USA, Anglia). Sytwetki zawodników zostały wykonane przy [illegible] technikii Motion Capture, co powinna zapewnić wysoki realizm rozgrywki, chociaż akurat to tym [illegible] to [illegible]. Ziarno [illegible] że nawet zastosowanie [illegible] jak zapewnienia [illegible] technologii nic nie da, i gra jest denna A jak będzie w tym przypadku? O tym przekonamy się w IV kwartale bieżącego roku. [aju]





To jakaś bieda...

FORCE OF ONE

PS2

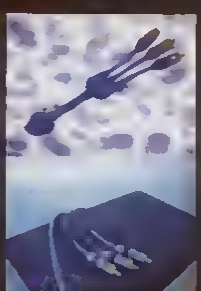
Mało znana grupa QuaE platformowała ostatnio, że procuje nad grą zatytułowaną FORCE OF ONE o jej wydawcą będzie [illegible] INTERACTIVE. Scenariusz ary nawiązuje (nie wiem w [illegible] conteckl do kultowego już filmu "Tko Walrix". Wcielamy [illegible] w [illegible] postać młodego wyłczyzny, którego misją polega na [illegible] potrafiącej zmiłować [illegible] świata. Szybko [illegible] jest łatwa, szczególnie [illegible] który otacza [illegible] tak [illegible] jak wygląda... Akcja zostanie okazowo z [illegible] osoby. Wszystko to okraszone będzie ładną i szczegółową [illegible] napędzaną przez PlayStation 2. Premiera w listopadzie tego roku. [aju]





Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

dzich Lary, którzy wspominać będą zdarzenia mające miejsce w jej burzliwej przeszłości. Oczywiście nie będą tylko zwykłymi opowieściami, a my, już na własną rękę, będziemy mogli je doświadczyć. Dostępne mają być 4 światy, każdy z innego okresu w życiu Lary - od małej dziewczynki po kobietę. Akcja pierwszego etapu będzie miała miejsce w Rzymie, drugiego w Irlandii, a trzeciego w Rosji. Dodatkowo Lara zaprezentuje aż kilkanaście nowych ubrań, jej znanej broni ukaże się jeszcze kilka bardziej wyrafinowany, a przeciwnicy będą jeszcze groźniejsi. Więcej informacji wkrótce... [aju]



Firma MONSTER CABLE zapowiedziała wprowadzenie na rynek serii kabli wizyjnych do konsol PlayStation I PlayStation 2, dzięki którym możliwe będzie podłączenie naszych odbiorników do telewizorów "high-end". Będzie ich aż 9 różnych wersji, w zależności przez jakie gniazdo chcemy podłączyć wizję. Większość wtyczek będzie pozłacana, w celu lepszego przesyłania sygnału, a specjalne kable, wykonane w jakiejś kosmicznej technologii, mają zapewnić najczystszy obraz i dźwięk, jakie tylko są możliwe do osiągnięcia. Ceny wahają się w okolicach 30 dolarów. A mi tam wystarczy zwykły kabel RGB firmy "Domak-hardware"... [aju]

SONY stworzyło najlepszą stację graficzną na świecie! Może to informacja wyda Wam się nie na miejscu, że nowa stacja graficzna do PlayStation, ale... Otóż wewnątrz tego "czegoś" zainstalowano 10 procesorów graficznych oraz 10 procesorów głównych, takich samych jak w PlayStation 2! Cacko nazwano "GS Cube", czyli "kostka" - potrafi ona przetworzyć w czasie rzeczywistym 60 FPS-ów w rozdzielczości 1920x1080 (jakość kinowa!). Wszystko wskazuje na to, że nadchodzi era filmów (ha zazwyczaj takie maszyny są wykorzystywane przy produkcji filmów) tworzonych tylko i wyłącznie w pamięci komputera. [aju]



Już niedługo w Japonii pojawi się nowa karta pamięci do PlayStation, która będzie do 30% szybsza od starszych modeli. Numer produkcyjny to "SCPH-1020 to". Na razie nie wiadomo, czy będzie ona również dostępna w innych krańcach świata. [aju]

18 sierpnia amerykańskie premiera CHRONO CROSS, czyli jednego z najbardziej oczekiwanych RPG-ów ostatnich miesięcy. Za miesiąc recenzja. [aju]

PS one już we wrześniu trafi na amerykański rynek. Tu, na takie najbardziej zaskoczyło, to sugerowana cena sprzedaży - 79 dolarów amerykańskich! WOW! Jeśli to informacja się sprawdzi, to wielce prawdopodobnym jest, że cena w Europie będzie do niej zbliżona. Ja nie miałbym nic przeciwko temu. [aju]

Lou Bega (to ten od Mambo #5 i cyrcolej tłuczynki z telewizyku, ehehh) nagra nowy kawałek specjalnie dla potrzeb nowej gry tanecznej "Jungle Book", wydawcą której będzie UBI SOFT. [aju]

Wow, od początku sierpnia SONY podnio do internecii. Za na rynek japoński (na tylko tam, inoreczycie, sprzedawana jest PS2) trafiło już 5 milionów egzemplarzy PS2 - i to w zaledwie 8 miesięcy. Wynik nie jest zły, ale prawdziwa gorączka dopiero się zaczniej [aju]

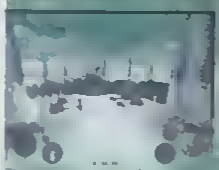
[illegible]-alien w nowej grze UBISOFTu

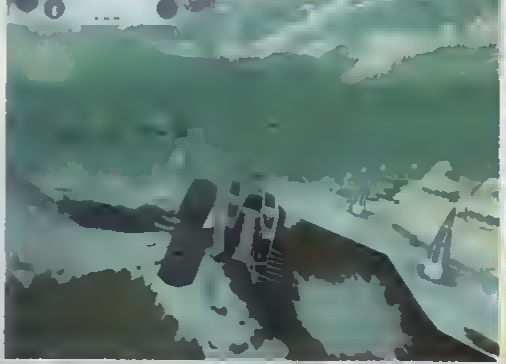
INFESTATION

Uwaga! Uwaga! Obcy odkryli sposób na szybkie przemieszczanie się na duże odległości. Ich ślepom szybka padły liczne planety, a teraz przymierzają się do ataku na Ziemię! Musimy wszyscy połączyć siły i wspólnymi siłami odeprzeć atak z kosmosu... Tak pokrótce rozpoczyna się



fabuła gry UBI SOFT zatytułowana INFESTATION, skierowana na konsolę PSX. Jest to strzelanina, w której Gracz zasiadając za sterami najnowocześniejszego pojazdu, jaki tylko jest na wyposażeniu Armii ziemskiej (potrafi latać się w samochód, podwodziwłoc oraz myśliwiec), musi pomóc w odparowaniu najazdów z kwikiem. Cała gra podzielona jest na dziewiętnaście dwuelementowych misji, w których wykazać się będziemy musieli nie tylko zręcznością, ale także umiejętnością logicznego myślenia (aby zniszczyć jak najwięcej obcych jak najmniejszym nakładem sił). Jak to w strzelaninach bywa, w trakcie misji zdobywać będziemy różne bonusy, takie jak dodatkowe bronie czy ogromną energię. Premiera planowana na przełom 2000 roku. [aju]





Jeździsz czołgiem i strzelasz - ale mi nowość

THUNDER TANKS

Kilka miesięcy temu, za sprawą 3DO pojawiło się na PSX'a strzelanina czołgami - BATTLE TANK. Teraz, po dłuższej przerwie, na ekrany naszych konsol wojenne czołgi powracają. Sens my pozostał niezmieniony - jednym z kilku dostępnych czołgów wykonujesz kolejne misje - zazwyczaj chodzi o zniszczenie wszystkiego co możliwe, a następnie dotarcie do punktu oznaczonego na mapie jako "meta". Tym razem lokacje kazować będą na miastach czy też miejscach istniejących w





rzeczywistości, takich jak np. Moskwa. Takie, Kanada, Nerod. Niestety, tak jak w poprzedniej części, szarakowy tryb Multiplayer został obcięty jedynie do dwóch Graczy, ale musimy się z tym pogodzić, że programiści z 3DO nie potrafią zmusić PSX'a do obsłużenia aż 4 Graczy. Poza nowymi lokacjami, zobaczymy również nowe czołgi i... i to wszystko, koło. Jeśli komuś przypadła do gustu poprzednia część, to WAL. TT również nie powinien. Gra dostępna będzie we wrześniu. [aju]

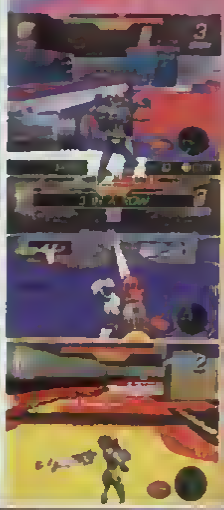
Deathmatch na PS2...

THE GRID

THE GRID to "areanowa" nowelonka, w której po planszy przebywa jednoczesnie sześcio zawodników, próbujących wyjść się nawzajem za wszelkie



mową z użyciem jednej z 25 dostępnych broni (miotacza ognia, karabinu, gałki, wyrzutnia rakiet czy też pigułyczno słuchowni (????)). Aby dopełnić swój sprzęt czy też zyskać PaPaKowe energie, należy zbierać power-upy oraz pieniądze, gdyż zasada jest taka, że najPopatszy zawsze wygrywa. Areny są tak zaprojektowane, aby kyty na ich zarówno przestrzelania otworów - do bezpośredniej walki, jak i przeróżne dziury, nowelki murów, rampy, na by urzaprowadzić atak z zaskoczenia lub po prostu nawiać przed napierającymi przeciwnikami. Główną atrakcją, która powinna zapewnić sukces tej pozycji, jest tryb Multiplayer dla 4 Graczy - wspólna napierdzielanka. To wszystko na PlayStation 2, w dodatku jeszcze w tym roku - grudzień. [ajo]





Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

REFLECTION - grupa znana z gry DRIVER, pokonywała, że prosto obtaniała (poza DRIVERem 2 oczywiście) nad innymi wyścigami, zatytułowanymi STUNTMAN, przeznaczonymi na konsolę PlayStation 2. [aju]



Z pomocą udostępnia informacje o swojej najnowszej produkcji na PlayStation 2 - UNISON. Jest to gra taneczna, która przenosi nas w rok 2200 i wciela w tancerza, który swoim tańcem walczy z najeźdźcami z kosmosu! Brzmi to trochę dziwacznie, ale zasada rozgrywki jest bardzo zbliżona do tych A Groove Army Edit. Opowieścią ubarwią mają skazać się świetna dźwiękowa, w której usłyszymy kawałki ostatniego pięćdziesięciolecia - od rock'n'rolla, poprzez pop, aż do muzyki tanecznej. [aju]

O tym, że na PS2 może ukazać się każdy rodzaj gry mieli świadczy tytuł WINNING POST 4 MAXIMUM. Są to wyścigi konne, która w nikłym stopniu wykorzystują potęgę konsoli, no ale cóż japończycy pewnie i tak to kupią. Premiera pod koniec tego roku. [aju]



FIFA 2001 w wersji na PS2, która ukaże się w USA i Europie będzie lepszą grą niż FIFA Soccer World Championship, której recenzję przeczytaliście w poprzednim numerze. Tylko żałoście mnie jest to zrozumieli - dalej będzie 22 zawodników na boisku, biegających jak głupi po boisku. Chodzi o to, że od nowa powstaje animacja postaci (motion-capture z udziałem Lothara Matthäusa), nowe rodzaje rozgrywek i wyższy poziom trudności. [aju]



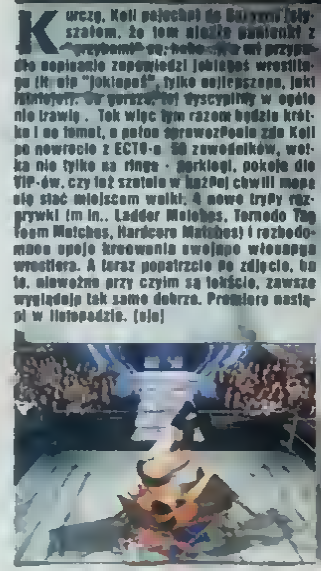
F1 RACING CHAMPIONSHIP będzie jednym z tytułów startowych dla europejskiego PS2. Jak łatwo się można domyśleć są to wyścigi formuły 1. Oto pierwsza screeny. [aju]



Druga część najlepszego wrestlingu

WWF SMACKDOWN! 2

Krucze. Kell pojechał do Gdyni i ściął szałem. Że tam niedzie pamiętał z przypomnę go, bo... nie mi przyszło napisanie zapowiedzi jakiejś wrestlingu (ktoś "jakiejś", tylko najlepszego, jaki istnieje). Co gorsze, nie dyscypliny w opolu nie trawię . Tak więc tym razem będzie krótko i na temat, a potem sprawozdanie zda Kell po powrocie z ECTS-a. 60 zawodników, wolna nie tylko na ringu - parkingi, pokoje dla VIP-ów, czy też szatnie w każdej chwili mogą się stać miejscem walki. 4 nowe tryby rozgrywki (m.in.. Ladder Matches, Tornado Tag Team Matches, Hardcore Matches) i rozbudowana opcja kreowania swojego własnego wrestlera. A teraz popatrzcie na zdjęcia, bo to, niestety przy czym są tekście, zawsze wyglądają tak samo dobrze. Premiera nastąpi w listopadzie. [ola]



Panowie, oszczędzajcie swoje łzy :)

SYDNEY 2000

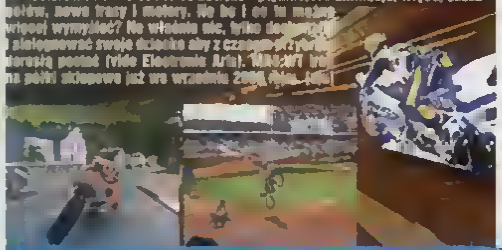
Olimpiada latnia zdąża się wielkimi krokami, chociaż tak szczerze mówiąc - to jej w opolu nie czują, a EIDOS równo szybko kończy prace nad grą SYDNEY 2000 czyli oficjalnym odpowiedniku tego międzynarodowego wydarzenia. Dzięki wykorzystaniu silnika z Actua Tennis, pracownicy pokusili się o jak najwierniejsze oddanie klimatu olimpiady umieszczając w swoim produkcie większość konkurencji oraz dokładnie odwzorowane trasy, tory czy stadiony. Dla dyscyplin, jakie ujrzymy sprint na 100 m, sprint na 110 m przez płotki, rzut młotem, rzut oszczepem, trójskok, skok wzwyż, 100 metrów stylem dowolnym, sprint olimpijski na rowerach, strzały do rzutek, podnoszenie ciężarów, skoki do wody oraz slalom kajakiem (niestety na PlayStation nie będzie dane wiosłować na kajakach, jednak będzie na tyle PoPro, że nie powinno psuć zabawy. Do wyboru dostępne będą trzy opcje. Olympic, Arcade oraz Coaching (czyli prowadzenie własnej ekipy olimpijskiej). Jeśli wcześniej miałeście do czynienia z serią TRACK & FIELD, to wiele nowości tutaj nie znajdziecie. Liczy tutaj dostępnych krajów - 32, co z pewnością PoPrze i Polska . Komentatorem zajmie się zawodowiec oryginalny Pla OlimpicTV. Kolejne zalety SYDNEY 2000 PoPrze opcja gry w 8 graczy jednocześnie . Premiera już w czerwcu. Miejmy nadzieję że nie zwalą tego jak "dwójkę"



Miejmy nadzieję że nie zwalą tego jak "dwójkę"

MOTO RACER 3

Dwa w jednym, jak można nazwać najnowszą grę Interplayu, a jednocześnie producentem jest utytułowana grupa Delphine Software. Mowa tu o MOTO RACER 3: WORLD TOUR, którego, jak dobrze wiemy, cyfrowa przy tylnie, trzecia odsłona zawita na PlayStation. Jak wspomniałem w pierwszych słowach, będzie to dwie gry w jednej ponieważ dostępne będziemy się mogli ścigać na motocyklach terenowych, a także wybrać opcję motocrossu z odpowiednimi motocyklami oczywiście. Przy każdej z nowych lokacji zadbano o [illegible] nowe przeszkody, co już [illegible] nam się zaprezentowało. Nie zabraknie też [illegible] - płynniejsza animacja, więcej szczegółów, nowe trasy i motory. No tak i co to nam więcej wymyślicie? Nic więcej, tylko [illegible] i zniszczenie swoje ścieżki aby z czasem [illegible] sterowali postać (vide Electronic Arts). MOTO RACER [illegible] na półki sklepowe już we wrześniu 2000 roku. [ola]



Firma EIDOS zatrudniła grupę ludzi ukrywającą się pod nazwą VIPER STUDIO, aby stworzyła drugą część wyścigów formuły 1. I właśnie F1 WORLD GRAND PRIX 2000 chciałbym poświęcić kilka poniższych linijek. Zacznę od końca, czyli od liczby 2000 w tytule. Jak zapewne się domyślacie, [illegible] ona, że wszyscy kierowcy, ich bolidy oraz trasy będą posiadać charakterystyki z bieżącego sezonu (np. pojawi się nowa trasa - Indy!... W sumie to już jakiś postęp w porównaniu do poprzedniej części, hehe). Nie wypada mi zapisać o różnych trybach zabawy, jakie zaoferuje nam [illegible] i tak. World Grand Prix to oczywiście mistrzostwo F1, w których będziemy musieli stawić czoła 21 kimowcom z 11 teamów. Warto zapamiętać, że przed każdym startem sami będziemy mogli dobierać poziom benzyny w zbiorniku, rodzaj opon, zmieniać przełożenia skrzyni biegów czy spojlerów - czysta symulacja. Mniejsi zapaleńcy będą mogli wybrać tryb Exhibition, a w nim dowolnego kimowca (liczba okrążeń (do 35) i cisnąć przed siebie ile wlezie. W tak rasowych wyścigach nie mogło oczywiście zabraknąć opcji Two-Player (możliwość ścigania się z kolegą, Split Screen). Jednak najfajniejszą powinien spodobać się tryb Challenge. Dzięki niemu, możemy skoczyć w czasie i wziąć udział w jednym z historycznych wyścigów, jakie miały miejsce na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat. A na koniec Time Trial - czasówka, w której musimy w odpowiednim czasie zaliczyć kolejne okrążenia. A co nowego w grafice? W sumie nic, chociaż bolidy będą mogły teraz tracić różne części karoserii (oczywiście po spotkaniu z murem lub innym zawodnikiem). F1 WGP 2000 powinna pojawić się na półkach sklepowych w czwartym kwartale bieżącego roku. [ola]

Machina czasu?

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

LISTA ZAPOWIEDZI NA PS2

LISTA NA USA! Uwaga - jeśli jako dzień premiery podano jest "00" znaczy to, że dokładny dzień premiery nie został jeszcze ustalony (lub podany do wiadomości)

LISTOPAD 2000

- 10/26/00 - Big SSX Snowboard U. (EA)
- 10/26/00 - The Bouncer (Square)
- 10/26/00 - Dark Cloud (Sony)
- 10/26/00 - Driving Emotion Type-S (Square)
- 10/26/00 - Fantavision (Sony)
- 10/26/00 - FIFA 2001 (Electronic Arts)
- 10/26/00 - Fusion GT (Crave)
- 10/26/00 - Gauntlet: Dark Legacy (Midway)
- 10/26/00 - Gradius III & IV (Konami)
- 10/26/00 - Gran Turismo 2000 (Sony)
- 10/26/00 - Ico (Sony)
- 10/26/00 - Basson (Kael)
- 10/26/00 - KnocBout Kings 2001 (EA)
- 10/26/00 - Madden NFL 2001 (Electronic Arts)
- 10/26/00 - NASCAR 2001 (Electronic Arts)
- 10/26/00 - NFL GameDay 2001 (Sony)
- 10/26/00 - PlayStation 2 System (Sony)
- 10/26/00 - Orphen (Activision)
- 10/26/00 - Ridge Racer V (Namco)
- 10/26/00 - Street Fighter EX3 (Capcom)
- 10/26/00 - Summoner (THQ)
- 10/26/00 - Swing Away Golf (Electronic Arts)
- 10/26/00 - Tekken Tag Tournament (Namco)
- 10/26/00 - The World Is Not Enough (EA)
- 10/26/00 - Timesplitters (Eidos)
- 10/26/00 - X-Squad (Electronic Arts)
- 10/27/00 - ESPN Intnl. Track & Field (Konami)
- 10/27/00 - Roadster Trophy (Interplay)

LISTOPAD 2000

- 11/00/00 - Age of Empires II (Konami)
- 11/00/00 - Armored Core 2 (Ascii)
- 11/00/00 - Carrier (Jaleco)
- 11/00/00 - ESPN NBA 2 Night (Konami)
- 11/00/00 - ESPN NFL Prime Time (Konami)
- 11/00/00 - ESPN X-Games Snow (Konami)
- 11/00/00 - Eternal Ring (Ascii)
- 11/00/00 - Evergrace (Ascii)
- 11/00/00 - F1 Championship (Ubi Soft)
- 11/00/00 - Jungle Book (Ubi Soft)
- 11/00/00 - Midnight Club: Street R. (Take 2)
- 11/00/00 - Off Road Thunder (Midway)
- 11/00/00 - Oni (Take 2 Interactive)
- 11/00/00 - Onimusha: Warlords (Capcom)
- 11/00/00 - Rayman 2 (Ubi Soft)
- 11/00/00 - Ready 2 Rumble Boxing 2 (Midway)
- 11/00/00 - Revoll 2 (Acclaim)
- 11/00/00 - Shadow of Destiny (Konami)
- 11/00/00 - Silent Scope (Konami)
- 11/00/00 - Smuggler s Run (Take 2)
- 11/00/00 - The Lost (Crave)
- 11/00/00 - V.I.P. (Ubi Soft)

GRUDZIEŃ 2000

- 12/00/00 - Sailing (Interplay)
- 12/00/00 - Off Road Outlaws (Interplay)

STYCZEŃ 2001

- 1/00/01 - Star Wars: Super Bombad Racing (Lucas Arts)

(W tym miesiącu powinny się jeszcze ukazać:

- 1A (From Software)
- 500 GP (Namco)
- A-Train 6 (Artdink)
- All Star Pro Wrestling (Square)
- Amagusa (Imagineer)
- Baki The Grappler (Tomm!)
- Be On Edge (Sony)
- Dead or Alive 2: Hardcore (Tecmo)
- Dinosaur (Ubi Soft)
- Drakan (Sony)
- Dropship (Sony)
- DrumMania (Konami)
- Evo Rally (Sony)
- Extermination (Sony)
- Final Fantasy X (Square)
- Formula 1 2000 (Sony)
- Fox Sports Football (Fox Interactive)
- God Paradisa (T & E Software)
- Gun Griffon Blaze (Capcom)
- HALO Drop Recloe (Bethesda)
- Hissing (Capcom)
- Hachamith (Idea Factory)
- Humarion (Konami)
- Might and Magic (300)
- Ninja Baiden (Tecmo)
- Nooks and Crannies (AndNow)
- Oddworld: Munch's Oddysee (GT Interactive)
- Olympic 2000 (Konami)
- Outcast II (Infogrames)
- Picassio (TBA)
- Psychocrais III (Sony)
- Primal Image (Attus)
- Pro Baseball At End of Century 1999 (Square)
- Rally Hard (Imagineer)
- Reloaded Ephemeral Fantasia (Konami)
- Ring of Red (Konami)
- Sapphire (Sapphire)
- Sim Theme Park (Electronic Arts)
- Slipheed: Lost Planet (Capcom)
- Sky Surfer (TBA)
- Splash Dive (Sony)
- Spy Hunter (Midway)
- Stepping Selection (Jaleco)
- Surfroid (Ascii)
- The Dreamland Chronicles: FR (Bethesda S.)
- The Getaway (Sony)
- The Road To El Dorado (Ubi Soft)
- This is Football (Sony)
- TYDJ (Sony)
- Unreal Tournament (Epic Mega Games)
- Wiplgurals Day & Night (Konami)
- War Monkeys (TalonSoft)
- WCW Mayhem Unrilled Sequel (EA)
- Wild Racing (Imagineer)
- Wigeoul Fusion (Sony)
- World Soccer 2000 (Konami)
- X-Squad (Square/EA)

(W tym miesiącu powinny się ukazać:

- Aliens: Colonial Mariners (Fox Interactive)
- All-Star Baseball (Acclaim)
- Army Men: Air Attack 2 (300)
- Army Men: Surges Heroes 2 (300)
- Baldor s Gate (Interplay)
- Beast Wars (BAM Entertainment)
- Big Wave Surfing (Acclaim)
- Bust Fury (Midway)
- Champs F1 Racing (BAM Entertainment)
- Destruction League (300)
- Dino Crisis 2 (Capcom)
- Dino Crisis 3 (Capcom)
- Donald Duck Goin' Quakers (Ubi Soft)
- Drakan (Sony)
- Ephimoral Fantasia (Konami)
- Epilogue (THQ)
- Evil Dead: Rail to the King (THQ)
- Ferrari 360 Challenge (Acclaim)
- Final Fantasy XI (Square)
- Gekimma (Fox Interactive)
- Gunslinger (Activision)
- Gravity Games: Biking (Midway)
- Ground Control (Sierra)
- Hardy Hardy (Eidos)
- Jumping Flash (Sony)
- Kengo Master M Bushido (Crave)
- Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (Eidos)
- Legion (Midway)
- Lotus Extreme Challenge (Virgin)
- MDK Armageddon (Interplay)
- Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)
- Mobile Soft Gundam (Bandai)
- Moto GP (Namco)
- Movy Seats (Jaleco)
- No One Lives Forever (Fox Interactive)
- Pirates Of Skull Cove (Electronic Arts)
- Pod II (Ubi Soft)
- Rayman 3 (Ubi Soft)
- Red Faction II (THQ)
- Resident Evil: PS2 (Capcom)
- Rune Cap (Titus)
- Run Like Hell (Interplay)
- Screw Blades (Konami)
- Shadowman 2nd Coming (Acclaim)
- Silent Hill 2 (Konami)
- Spawn: In the Demon's Hand (Capcom)
- Spin, Sprint Car Racing (Sony)
- Star Wars: RPG (Lucas Arts)
- Star Wars: Starfighter (Lucas Arts)
- Street Lethal (Activision)
- Stunt Driver (TBA)
- Stunt Squad (TBA)
- Sunrise Elysian (Sunrise Interactive)
- Tecmo Bowl (Tecmo)
- Tony Hawk s Pro Skater 2 (Activision)
- Top Gun (Titus)
- Undying (Electronic Arts)
- Virtual Ocean (Crave)
- V-Boom (Interplay)
- WWF Wrestling (Titus)
- Zone of the Enders (Konami)

Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ●

Na płycie z grą TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 znajdziemy grywalne demo innego tytułu firmowanego przez ACTIVISION - MAT HOFFMAN'S PRO BMX. (str)

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAMEBOY COLOR
SEGA SATURN

Prowadzimy wysyłkowo:
skup i sprzedaż używanych konsol
skup i sprzedaż używanych gier
zamianę konsoli gier

SYSTEM SC

DVD WYPOŻYCZALNIA SPRZEDAŻ

Al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel. 060 143-82-91, 060-140-41-82
tel./fax (034) 368-14-14

NAMAX S.C

OPOLE UL. KOŚNEGO 48/1



OFERUJEMY:
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO:
Sony PlayStation
OK.400 TYTUŁÓW GIER NOWYCH I UŻYWANYCH
GRY UŻYWANE JUŻ OD: 50zł
W ROZLICZENIU PRZYJMUJEMY GRY WYMIANA

UWAGA!!!
ATRAKCYJNE NAGRODY

NASZ KATALOG PRZESYŁAMY BEZPŁATNIE

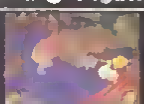


LISTA ZAPOWIEDZI NA PSX

102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE	Eidos	przygodówka dla dzieci	listopad
ALADDIN IN NASIRIA'S REVENGE	SCE	platformówka	wrzesień
ALIEN RESURRECTION	Fox Inter.	strzelanina FPP	wrzesień
ALONE IN THE DARK 4	Infogrames	horror-przygodówka	grudzień 2000
ANIMORPHS: SHATTERED REALITY	Infogrames	action	wrzesień
ARMY MEN AIR ATTACK 2	300	strzelanina	październik
ARMY MEN:SARGE'S HEROES 2	300	strzelanina TPP	październik
ATV: QUAD POWER RACING	Acclaim	wyścigi skuterów	wrzesień
BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER	Konami	action	listopad
BATMAN VEHICLE ADVENTURE	Ubi Soft	wyścigi	październik
[illegible] PRO SURFER	Mattel	sportowa	zima 2000
BLADE	Activision	action-adwenture TPP	listopad
BLADE ARTS	Sola	action-adwenture	koniec 2000
BREAKOUT	Hasbro	logiczno-strategiczna	23 września
BREATH OF FIRE IV	Capcom	RPG	wrzesień
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	Fox Inter.	przygodowa	koniec 2000
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	Activision	platformówka	listopad
CHICKEN RUN	EIDos	przygodowa	koniec 2000
[illegible] CROSS	Squaresoft	RPG	jesień 2000
COOL BOARDERS 2001	SCE	snowboard	listopad
CRASH BASH	SCE	multiplayerowa	listopad
ENGED GIRL	THQ	action-adwenture	koniec sierpnia
[illegible] NINJA FREESTYLE BMX	Acclaim	akrobacje, BMX	koniec 2000
[illegible]	Midway	platformówka 3D	koniec 2000
	Capcom	action-adventure	październik
DISNEY'S DINOSAUR	Ubi Soft	przygodówka dla dzieci	wrzesień
DISNEY'S THE EMPEROR'S NEW GROOVE	SCE	przygodówka 3D	grudzień
DONALD DUCK	Ubi Soft	golf.-przyg.	październik
DRIVER 2	GT Interactive	wyścigi	listopad
DUCATI RACING	Acclaim	wyścigi motocyklowe	zima 2000
DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES	GT Inter.	strzelanina TPP	wrzesień
ECW: ANARCHY RULZ!	Acclaim	2 część ECW HARDCORE	wrzesień
ESPN GREAT OL: BASS FISHING	Konami	łowienie ryb	koniec 2000
EVIL DEAD	THQ	horror przygodowy TPP	październik
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Ubi Soft	F1	październik
F1 WORLD GRAND PRIX 2000	Eidos System	F1	2000
FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDos	przygodówka	przełom roku
FINAL FANTASY IX	Squaresoft	RPG	koniec 2000
FORMULA ONE 2000	MGMway	F1	koniec 2000
FOOTBIS	Prometheus D.	zręcznościowa	październik 2001
FREESTYLE MOTOCROSS: MCGRATH VS. PASTRANA	Acclaim	Motocross	grudzień
FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE	Hasbro	zręcznościowa	wrzesień
GALAGA: DESTINATION EARTH	Hasbro	strzelanina	wrzesień
GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO	Ubi Soft	przygodowa	koniec 2000
HBO BOXING	Acclaim	sportowa	październik
HELLBOY	Crya	przygodowa	????
HYDROSPORT RACING	Mattel	wyścigi motorówek	zima 2000
INCREDIBLE CRISIS	Titos	logo	wrzesień
INSPECTOR RACCOON	Ubi Soft	przygodówka	wrzesień
JUMPING FLASH 3	SCE	platformówka FPP	???
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY	Ubi Soft	taneczna, na matę	listopad
KENGO: MASTER OF BUSHIDO	THQ	walki samurajów	listopad
KNOCKOUT KINGS 20001	EA	sportowa	koniec 2000
KONAMI RALLY	Konami	wyścigi	2000
LIBERO GRANDE 2	Namco	piłka nożna	???
LMA MANAGER 2001	Codemasters	"menadżer"	???
LOONEY TUNES BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	Infogrames	platf.-przyg.	2000
LOONEY TUNES RACING	Infogrames	wyścigi "z jajami"	2000
MAT HOFFMANS PRO BMX	Activision	BMX, a'la TONY HAWK'S	listopad
MAX SURFING	Ubi Soft	sarling	koniec sierpnia
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	EA	strzelanina FPP	październik
MEGAMAN LEGENDS 2	Capcom	przygodowy Mega Man	2000
MEGAMAN X5	Capcom	platformówka-strzelanina	październik



Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ●



THE SIMPSONS WRESTLING

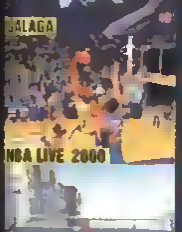
Oj, mieliśmy Bartowi wrzucić z radością zwodzić się skalpelem przed telewizorem i bledziutko, więc wspólnie postanowili wybrać się na zapasy. Zapowiedź również zwolnić przyjaciół, sam znanych z kreskówki - i tak oto powstała fascynująca wrestling, jakiego jeszcze nie było. Dostępnych zapowiedzi na będzie wiele jajcarskich i efektownych uderzeniowych. A także kwa, charakterystyczna dla danej postaci "wiązanka". Prawdy mówiąc, niewiele wiadomo o tym tytule, więc wyrażamy się do przeczytania więcej. [sju]

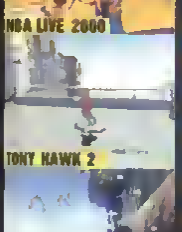








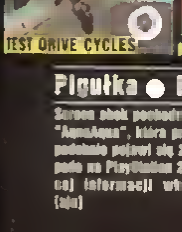












LISTA ZAPOWIEDZI NA PSX

MESSIAH	Interplay	przygodowa	2001
METAL SLUG X	SNK	strzelanina	koniec 2000
MIKE TYSON BOXING	Codemasters	sportowa	październik
MONSTER FORCE	Konami	action	koniec 2000
MOUT THE CHICHEN	Crave	przygodowa	październik
MOTO RACER WORLD TOUR	Electronic Arts	wyścigi motocyklowe	planowana
MS. PAC-MAN: MAZE MADNESS	Namco	logiczno-zręcznościowa	październik
MTV SKATEBOARDING	THQ	jazda na desce	koniec 2000
MTV SPOATS PURE RIDE	THQ	snowboard	koniec 2000
MTV SPORTS ULTIMATE BMX	THQ	rowerowe	koniec 2000
MUPPET MONESTER ADVENTUDES	Midway	przygody Kermita	październik
NBA LIVE 2001	EA	sportowa	koniec 2000
NBA SHOOTOUT 2001	SCE	Total NBA w PAL-u	listopad
NHL 2001	EA	sportowa	koniec 2000
NHL FACEOFF 2001	SCE	sportowa	wrzesień
NICKTOONS RACING	Hasbro	wyścigi	listopad
PAPENUOY	Midway	gonczarz na rowerze	październik
PLANET OF APES	Fox Inter.	przygodowa	koniec 2000
POLARIS SNOCROSS 2000	Velical	wyścigi skuterów śnieżnych	wrzesień
POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE	THQ	przygodówka	październik
PUINCE OF PEUSIA 3D	Red Orb	przygodowa 3D	2000
RAYMAN 2	Ubi Soft	platformówka 3D	koniec 2000
RE VOLT 2	Acclaim	2 część zdolnych	Wrzesień
ROGUE SPEAR	Red Storm	strzelanina taktyczna	koniec 2000
ROLLERJAM	EA	jazda na rolkach	wrzesień
RPG MAKER	Ascii	tworzysz własne RPG	wrzesień
SAMMY SOSA HIGH HEAT BASEBALL 2001	3DO	bejsbol	planowana
SCOOBY-DOO: CLASSIC CREEP CAPERS	THQ	przygodowa	wrzesień
SNO CROSS CR	Crave	wyścigi skuterów śnieżnych	wrzesień
SPEEDBALL 2100	Empire	brutalny sport przyszłości	2000
SPIDER-MAN	Activision	action-adventure	wrzesień
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	SCE	platformówka 3D	listopad
STAU TREH: INVASION!	Activision	strzelanina kosmiczna	wrzesień
STAR WARS: DEMOLITION	LucasArts	strzelanina na wzór VR	Jesień
SYDNEY 2000 OLYMPICD	Eidos	olimpiada letnia	wrzesień
TEAM BUDDIES	Midway	gra na 4 Graczy	wrzesień
TENCHO 2	Activision	przygody cichego wojownika	Wrzesień
TEORACON	SCE	action	2000
TEST DRIVE CYCLES	Infogrames	wyścigi motocyklowe	wrzesień
THE GRINCH	Konami	przygodówka dla dzieci	listopad
THE ITALIAN JOB	SCI	jazda wozem przez miasto	planowana
THE MUMMY	Konami	action-adventure	październik
THE WORLD IS NE	EA	strzelanina, James Bond	koniec 2000
THIS IS FOOTBALL 2	Sony	piłka kopana	planowana
THUNDER TANX	3DO	strzelanina czołgiem	planowana
TIME CRISIS: PROJECT TITAN	Namco	strzelanina na pistolet	2000
TITAN A.E.	Fox Inter.	strzelanina	planowana
TONY HAWK'S PRO-SKATER 3	Activision	jazda na desce	wrzesień
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	Crave	kickboks	grudzień 2000
V.I.P.	Ubi Soft	przyg., Pamela Anderson	listopad
VANISHING POINTS	Acclaim	wyścigi samochodowe	wrzesień
WACKY RACERS	Infogrames	wyścigi "z jajami"	grudzień 2000
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	przygodowa	planowana
WILD WILD WEST	SouthPeak	przygodowa	???
WOODY WOODPECKER RACING	Konami	wyścigi "z jajami"	listopad
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS	3DO	action	wrzesień
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	Fox Inter.	jeździsz gdzieś	zima 2000
WTC	Codemasters	TOCA 3	październik
WWF SMACKDOWN 2: KNOW YOUR ROLE	THQ	wrestling	listopad

Między nie wkrótce się na PSX: CHILL, STARCON, YOUNGBLOOD, TOO HUMAN, SABOTEUR, OMMRON, JEFF GORDON XS RACING, DAIRATANA

Listę zapowiedzi RPG znajdzie się w kociku RPG

Miejsce na uwagę to, że producenci często przekładają daty premier, więc nie należy się zbytnio nastawiać!)













Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

Screen obok pochodzi z gry "AquaAqua", która prawdopodobnie pojawi się z Kangolo na Playstation 2. Więcej informacji wkrótce. (sla)



Czarnobyl (PSX) wkrótce zawita do Europy. Fajnie. Tylko że nie wszyscy będą mieli tyle szczęścia (czytaj: przyjaciółmi na stanowisku menedżerskim) co ekipa Gamerlanda, dlatego nawet przedstawiciele gry: "Wielkie 2+1"). W związku z tym Czytelnicy często zadają pytanie: "Kiedy będzie z Playstation?". Spokojnie, Ruska zapowiedź powinna wszystkim dać do zrozumienia, iż PSX na się w miłości. Wiele zależności potwierdza to, co wiadomo w Monaco - wobec PSX'a jest wciąż głodna i kto wie, czy jeszcze w tym roku nie zostanie sprzedana stumilionowa konsola! A może wiadomo to kiedy w kolejnych SONY? Sprzedać 100 mln sztuk PSX i już 1 więcej... Nawet jeśli tak, to developerzy nie dadzą sobie spokoju z kilkoma grami - zbyt wiele można do stracenia (kasa). A sam w to gra, i to dostownie! Nasy do góry, wszystko będzie dobrze! (Mr)

KALEJDOSKOP

Metal Gear Solid 2 (PS2)

Solid Snake znów w akcji
Konami
2001











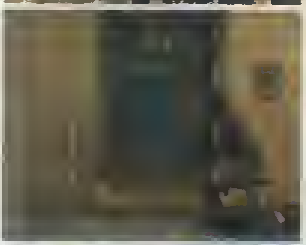




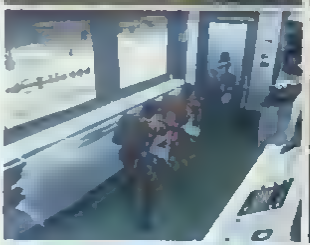


















Pita

KALEJDOSKOP

The Bouncer (PS2)

gra akcji
Squaresoft
październik 2000





SW: Starfighter (PS2)

strzelanina
Lucas Arts
koniec 2000



ESPN X-Games Snowboarding (PS2)

snowboarding
Konami
październik 2000



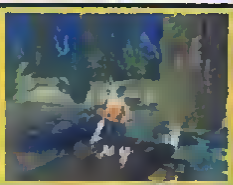
Ferrari 360 Challenge (PS2)

wyścigi
Acclaim
jesień 2000



Dark Cloud (PS2)

RPG
SONY
data nieznana





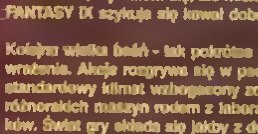
FINAL FANTASY IX

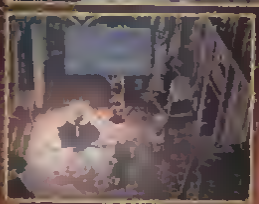
Mamy wersję japońską! Podziwiajcie...

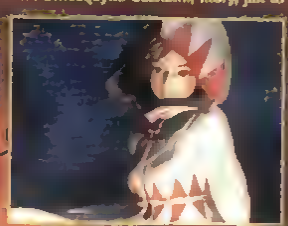


Jak ja zazdroszczę Japońcom! Wszystkie "Fajnale" zawsze mieli wcześniej od reszty świata, a i teraz "dziewiątka" wpierw u nich zagościła na półkach sklepowych. Dlaczego SQUARESOFT nie przeniesie swojej głównej siedziby do Polski lub choćby do Europy? Ja chcę grać jako pierwszy! A tak jasacma nie mogę, bo doczytać się nie jestem w stanie w ich pokręconym piśmie, oglądanie obrazków mi jeno pozostaje! Wiadnie - moją drugą preparycją jest narzucanie Japończykom normalnego alfabetu, a najlepiej żeby dodatkowo j. angielski (jest! nie polski) uczynili swoim językiem narodowym - i tak już sobie przyswoili cale mnóstwo słówek. Lokl może potwierdzić! Dobra, wyjaśniam się, ale miałem powód - wraz z FINAL FANTASY IX szykuje się kawał dobrego szpilania! A teraz konkrety.

Kolejna wielka bieda - tak pokrótce mogę opisać moje pierwsze wrażenia. Akcja rozgrywa się w pseudo-średniowieczu, gdyż jego standardowy klimat wzbogacony został przez zastosowanie różnorakich maszyn rodem z laboratoriów legendarnych alchemików. Świat gry składa się jakby z dwóch części - nad i pod chmurami. Większość cywilizacji skupiona została w pseudowielkich na wysokich urwiskach metropolach, wznoszących się ponad szarą warstwą chmur ciągle spowijających i skrywających ciemnościami cały niżej położony teren, czyli w sumie większość świata. Skąd się wzięły te chmury, tego jeszcze nie wiadomo, są one natomiast na tyle gęste, że umożliwiają żeglugę odpowiednio przystosowanym do tego statkom. Na jednym z takich okrętów, notabene "latającym" teatrze, będącym jednocześnie przykrywką dla akcji wywiadowczej, spotykamy głównego bohatera gry - Zidana (czy tak nazwą jednego z głównych). Jest on co prawda człowiekiem, lecz nie sposób nie zauważyć długiego ogona wyrastającego mu z tylnej części ciała. Zwierzęce pochodzenie charakteryzuje większość mieszkańców świata gry i to między innymi nadaje jej dw baśniowy, lecz jednocześnie stylowo-średniowieczny klimat, wywodzący się ze starego FFII. Kolejnym bohaterem jest miniaturowy (bo kilkuletni) mag - Vivi - łypiący z wnętrza ciemnego kaptura swoimi świecącymi oczkami, który, jak to dziecisk, ma wrodzoną tendencję do ciągłego wdepnięcia na pyrk na równej drodze. Mamy też bohaterkę - prawdopodobnie przyszłą towarzyszkę życia bohatera - sprzągniętą przygód księżniczkę Garnet, która postanowi z własnej woli zostaje porwana przez owe wcześniej wywiadowczą grupę. Księżniczka ma





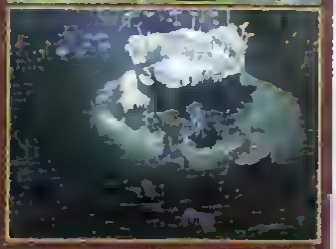




TIP

również swojego strażnika - zakutego w zbroję skutkiego Shalnara, lecz jednak mającego rysopis pierwszej klasy. Któremu jednakowoż nie udaje się w pory zapobiec kolejnym wydarzeniom. A jeśli chodzi o te wydarzenia, to chodzi tu podobno o porwanie własnie owej księżniczki, mającej na celu zdobycie informacji o planach wojennych jej matki. Czyli znów jakaś wojna.





Graficznie FINAL FANTASY IX prezentuje się równie lajcowato, doskonale harmonizując oprawę audio-wizualną z klimatem. Piękne, malownicze scenerie wypełnione zostały postaciami wykonanymi metodą zastosowaną w FF8, lecz na karykaturalny wzór "oldschoolowy". Piękne animacje towarzyszą nam na każdym naszym kroku, a przynajmniej tak ich mnóstwo oświadczyłem na początku gry, i się ono jak zwykle najwyższej klasy (zresztą tutorjale na zdjęcia). Tereny walk jako żywo przypominają scenerie z "ósemki", odbywają się zaś również z zastosowaniem ATB, czyli paska czasu aktywności. Pewną zmianą jest dodanie czwartej postaci do składu walczącej drużyny (czy też mniej jest to powrót do korzeni z FF6), a poza tym istnieją swego rodzaju Limit Breaki, które, podobnie jak w "ósemce", aktywować można przy niskiej ilości HP. Mamy również zapowiadany system profesji i motyw z pozyskiwaniem czarów oraz technik dzięki z posiadanego wyposażenia (rozwiązanie podobne do VANDAL HEARTS 2), a także dobrze pomyślany system znajdowania przedmiotów i możliwości akcji (podejście do odpowiedniego miejsca powoduje ukazanie się "!" lub "?", czyli możliwości znalezienia przedmiotu lub wykonania czynności). Do systemu gry dodany został również pewien ciekawy element - Active Time Event. Polega on na przejęciu akcji na innych bohaterów - co jednak z tego wynika, jeszcze nie jestem pewien, gdyż japońskie tłumaczenie jego mechanizmu wydało mi się cholernie niezrozumiałe:). W każdym razie może to być ciekawe.

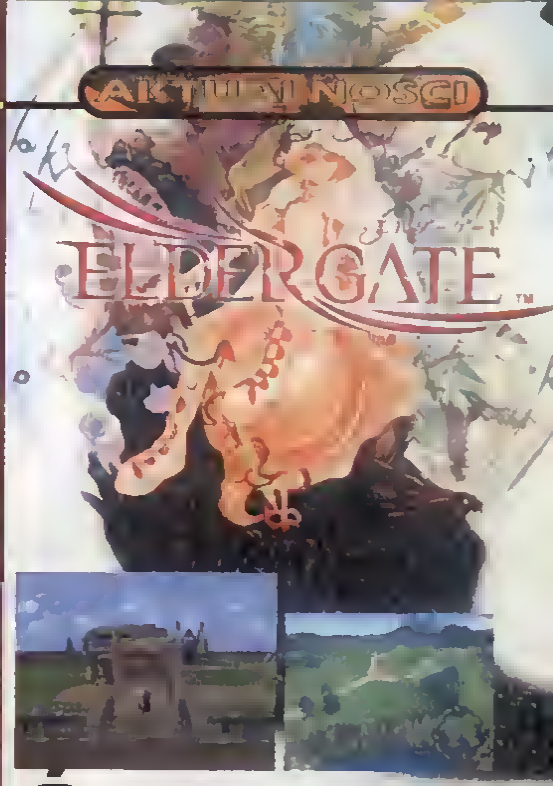




Dla mnie pierwsze wrażenia z gry to "9". Bez dwóch zdań.

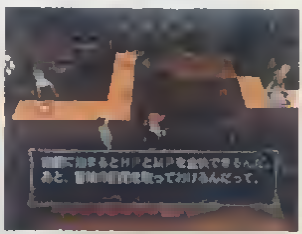
Star

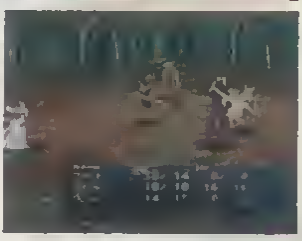




O w najnowszy eRPeG ze stajni KONAMI, który właśnie zagościł w japońskich marketach, zapowiada się całkiem interesująco. Graficznie co prawda pozostawia nieco do życzenia, choć same postacie wyglądają niźle, areny walk prezentują się podobnie, jak w ostatnich "Fajnalach", lecz ze to system gry wydaje się interesujący. Szczegółów co prawda nie znam (j. japoński sucks!), lecz spojrzawszy choćby na bogate menu oraz system walk można powiedzieć, że będzie niezła zabawa. Starcie dla przykładu odbywają się co prawda z zastosowaniem ATB i podobnie, jak w FF8 trzy postacie stają naprzeciw hord głutów i przeróżnych szczurów, to zanim jednak padnie pierwszy cios, oponenci muszą do siebie podejść, z daleka wspomagani przez stojącego w miejscu czarownika lub łucznika. Poza tym pewne elementy świata generowane są losowo, więc za każdym rozpoczęciem gry od nowa można spodziewać się zmian. System magii oraz technik ataku opiera się podobno na tworzeniu kombinacji reprezentowanych przez specjalne kamyki ośmiu żywiołów, więc możliwości tutaj może być dużo. Co do fabuły, to o ile mi wiadomo, zadaniem głównego bohatera jest przywrócenie równowagi pomiędzy światami połączonymi ową tytułową Bramą, z których to jeden zaczął "wysysać" energię drugiego, redukując go do rozmiarów małego pokoiku, a bohater musi ten proces niejako odwrócić. W każdym razie mam więc nadzieję na kawał dobrego eRPeGa, więc wstępnie wystawiam "7". Szkoda tylko, że amerykańska (nie mówiąc o europejskiej) data premiery jest na razie nieznana, a w skrajnym przypadku ELDER GATE może się w angielskojęzycznej wersji w ogóle nie ukazać.

[Star]





MONACO - Raport

Historia opowiada o tym, jak to szaleńcy wkroczyli na "targi gier wideo" jako jedyni... przedstawiciele prasy branżowej w skali globalnej!!!



HIV, Ajo i Szufelka

Po przybyciu na miejsce całe gospodarstwo parsknęło śmiechem, a świnie zaczęły robić do nocnika!

Te wakacje nie mogły być normalne. Ekipa w składzie: Ajo, HIV i Szufelka wyruszyła w świat, co by jego uroki poznać, zabawić się oloco, a i obore szorzyć. Aby połączyć przyjemne z pożytecznym, podczas prywatnych wakacji postanowiliśmy tak poprowadzić wycieczkę krajoznawczą, aby zawędrować do Monaco... Swojego czasu nasz zakręcony człowiek, Herve Levy (zajmujący się w PE tzw. Public Relations; relacja z tegorocznej edycji E3), dał nam znać, iż wakacyjną porą w Monaco odbędą się targi poświęcone gram wideo (o'le ECTS, E3). Długo się nie zastanawiając, zadeklarowaliśmy swoje uczestnictwo, przy okazji choć odwiedzenie go w rezydencji i zadzwonienie kielichami...

Zwarci i gotowi, pamiętnego dnia 30.06.2000 wsiedliśmy do V40 Ajo, co by kolejną szaloną przygodę w życiu zaliczyć. Po przekroczeniu granicy polsko-niemieckiej ok. godz. 21-00, Ajo mógł wreszcie przetestować swój nowy nabytek. Powszechnie wiadome, iż na niemieckich autostradach ograniczenia prędkości maksymalnej nie istnieją (poza odcinkami ale nadającymi się do szarżowania), efektem czego były podziwiane przez nas krajobrazy śmigające z zawrotną prędkością osiągającą raz mała 240 km/h. Doprawdy uczucie to dziwne, gdy w przeciągu 1 sekundy pokonuje się kilkadziesiąt metrów, zaś droga hamowania wynosi mniej więcej tyle, co boisko piłkarskie. Jako że przez Niemcy przejeżdżaliśmy się nocą, dane nam było oglądać mało(z) urody obrazki, poza tym w pewnym momencie zgubiliśmy się z lekka (ot, nie wiedzieć czemu, skończyła się autostrada:), co przypieczętowaliśmy wędrówką przez "chołwa wie gdzie". Zatrzymując się na przysłowiowe "siusiu" (np. na środku drogi) oddychaliśmy świeżym powietrzem, zaś na stacjach benzynowych Ajo skwapliwie zmniejszał wagę swojego portfela. Szczęśliwym zbiegiem okoliczności dotarliśmy do Luksemburgu, gdzie zaskoczyły nas dziwnie niskie, bo porównywalne do polskich, ceny. Zaopatrzyliśmy się zatem w środki niezbędne do przeżycia (podręczny zestaw Survival), czyli słodycze, napoje itd. W końcu, po ciężkich bojach, przekroczyliśmy granicę Francji, aby ok. godz. 08-00 wylądować w mieście Warsal (oryg. pisownia: "Versailles") - a rzut beretem od światowej stolicy miłości - Paryża (tak, tak, jedynie 11 godzin jazdy! Mogliśmy osiągnąć cel o wiele szybciej, ale nie mieliśmy zbędnej kasy na astronomiczne mandaty, a i chcieliśmy przybyć na miejsce o sensownej porze - oraz razem...), dokładniej sytuacje obrazując: tuż pod słynnym muzeum określanym także jako Warsal. Wyszliśmy z samochodu, rozprostowaliśmy kości i... nazwaliśmy obszar, puszczając tak potężnego kura, że kasztany z drzew pospadały(!) Polna kultura - pod Warszawą, siedząc na ławce, otworzyliśmy konserwy, pokosiły chleb, masło, sztućce, po czym przystąpiliśmy do dzieła. Co prawda tłumy wylewający się z autokarów wycieczkowych (od zarzygania jego!!!) dziwnie na nas patrzyli, nic to tam. Wykonaliśmy telefon do Herveya, aby nas odebrał. Jako że ten mieszka kilka kilometrów od "centrum", przybył na miejsce po upływie 30 min. Po wylewnym przywitaniu (przeczytaj Hyde Park autorstwa Ajo - świetnie ogisał to, co się stało:) uderzyliśmy na jego chatę. Eskortował nas dzielnie i choć próbował nas zgubić, tak dla żartu (mieliśmy żart...), to Ajo dawał z siebie wszystko, aby "się ala dać". Na chacie - prysznic, komputer (obowiązkowo SMS-y do kochanych osób), partyjka w TEKKENa, a i kielichy zadzwoniły, hłehłe! A później to, o czym wszyscy zgodnie marzyliśmy: wyrko! Padliśmy jak trusie, sen trwał długo. Obudziliśmy się ok. godz. 22-00, toteż nie widzieliśmy sensu w podbijaniu Paryża nocą. Rozmowy, granie, znów kielichy, tym razem z orzeszkami solonymi, galaretkami i ciast-

Francja - dziwny ten kraj...

Wbrew obiegowej opinii, Obywatele Europy niekoniecznie znają język "światowy", czyli angielski. Francuzi żyją w przeświadczeniu, iż są wybrańcami, toteż właśnie ich ojczysty język powinien znać każdy gad wkraczający do Francji. Efektem tego jest fakt, iż turysta poruszający się po Francji "na własną rękę" czuje się zagubiony. Nie dość, że nikły odsetek Francuzów zna j. ang., niekoniecznie w stopniu zadowalającym, to jeszcze nie każdy się do tego przyznaje, tubylcy kręcą wymownie głowami i gestykulują, gdy spytać się np. o drogę. Żeby było jeszcze bardziej ciekawie, we Francji nie uraczysz czy to znaków informacyjnych, czy też niezbędnych do przemieszczania się tablic (np. w Paryżu; polecam GPS.). Wsiadając do metra, notabene niezbyt przypominającego chociby to londyńskie, a raczej zwykły pociąg, zdany jesteś na własną intuicję, czy też jakikolwiek inny zmysł, gdyż wszelkie rozkłady jazdy opisane są w j. franc., a "pani-zapowiadająca" o j. ang. prawdopodobnie w ogóle nie ma pojęcia. Kosmos!

Francja to kraj leserów i obiboków. Skąd to wniosek? Wyobraź sobie, że w każdy powszedni dzień Francuzi rozpoczynają pracę o godz. 10:00. Fajnie... Tyle że w godz. 12:00 - 14:00 obowiązuje "przerwa na lunch". Wszystko jest zamknięte! I dopiero o godz. 14:00 możesz się gdzieś wpiąć (do godz. 19:00). Zaiste - interesujące.

Dzień, który we Francji uznać można za absolutnie połyrpany, to niedziela. Wydawać by się mogło, iż turysta może w niedzielę liczyć na wszelkie atrakcje. Nic bardziej mylnego! Niedziela to we Francji "dzień martwy" - nie pracują żadne instytucje, żadne sklepy, zamykane są drogi w centrach miast, a na dodatek Francuzi nie wystawiają swoich nosów poza próg domostw! Francja w niedzielę nie żyje!!! Sobota oznacza agonię połowiczną, tzn. jeśli dobrze się zakręcić, to można znaleźć otwarte sklepy itd. Ale w niedzielę - maksymalna amba. Francja znika z mapy świata! I aż dziw bierze, że dostarczane jest światło, gaz i inne takie, a i powietrzem można się sztachnąć...

Ceny we Francji są cholernie wyśrubowane. Za artykuły spożywcze, paliwo, ciuchy, bilety wszelakiej maści itd. należy słono płacić. Hotele z kuli kosztują małą fortunę. No tak, ale ludzie zarabiają tam odpowiednio do panujących realiów...

Samochody i kierowcy. Temat-rzeka. Po francuskich drogach poruszają się debile, którzy prawdopodobnie kurs na prawo jazdy zdają telefonicznie. Wymuszenia, 120 km/h w centrum miasta, jazda na czerwonym świetle, ocieranie się samochodów na skrzyżowaniach itd. Poza tym - Francuzi parkują/wyjeżdżają w ten sposób, iż przepychają stojący przed/za samochód (wszyscy zostawiają go na "luzie"). Gdy Herve zaparkował gdzieś samochód, zastawiwszy stojący za nim tak perfidnie, iż tamten nie miał najmniejszych szans na wyjechanie, spytałem, czy to w porządku. "- Stary, da sobie radę, a jak nie, to mnie lekko przestawi, wszystko będzie OK" - usłyszałem. No comment. Sprawa #2 - wskutek takich, a nie innych zachowań na drogach i parkingach, ok. 50% samochodów poruszających się po dużych miastach to albo lekko zadrapane, pognięte, albo wręcz zmasakrowane kreatury. Brrr!

hami:). O dziwo, ok. godz. 03:00 udało nam się zasnąć. W niedzielę zapragnęliśmy zwiedzić Paryż, ale... Szczegóły przeczytaj w odpowiedniej tabelce...

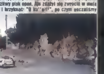
Poniedziałek, 03.07.2000. Wylądowaliśmy pod Wieżą Eiffela (ja, jako Wiejski Głupek, mając dok! 200 metrów od wieży, nie zauważyłem jej! No co, drzewa ją zasłoniły!). Setki, jeśli nie tysiące podjaranych ludzi, w tym i my. Postanowiliśmy wjechać na najwyższy taras widokowy. Po odbębnieniu kolejki, windą zostaliśmy wystrzeleni na górę. Tak, nie jesteśmy normalni, ale potrafimy się zachować, ale tym razem przeszliśmy samych siebie. Otóż piękne widoki rozpościerającej się szerokiej panoramy nie oznaczały dla mnie zbyt wiele, toteż je począłem pluć przez barierki (ofiar celowałem w ludzi), a Aje z Szufelką miecić papierowe samoloty z ulotek, po czym "zwinąć". Zawiliśmy się przednio, jednak niezbyt długo - w trybie natychmiastowym zostaliśmy odprowadzeni do windy i karnie deportowani na sam dół. I choć prawie posikaliśmy się ze śmiechu, to jednak trzymaliśmy się kurczowo za kieszenie, gdyż wizja zapłacenia kary nie podobała się nikomu. Udało się - "duży pan" tylko coś tam pomamrotał i pokiwał paluchem. Cóż, nie zdążyliśmy zrobić zdjęć, nacieszyć się wysokością, ale na koncie mamy kolejną trzodę, i to jaką! Z różnych miejsc już nas wyrzucali (patrz relacja z zeszłorocznej edycji ECTS:), jednak zostać "wyproszonym" z wieży Eiffela to nie byle jaki wyczyn... Swoje kroki skierowaliśmy w stronę największego "ronda" na świecie - Łuk Triumfalny (oryg. pisownia: "Arc de Triomphe"). Choć wielki monument jest piękny (a jego geneza głupia jak but), tak jego potęgę przyćmiewa to, co się dzieje wokół niego. Rondo, na które wpada ok. 12 odnóg, wcale małych (ronda katowickie, będzińska "norka" i wszystkie warszawskie wymysły razem wzięte to jeszcze nic). Na rondzie nie ma pasów, a tych umownie jest ok. 8, zaś pierwszeństwo ma wjeżdżający nań! Serio, siedzieliśmy tam godzinę, bo nie dowierzaliśmy własnym oczom! Jak na Benny Hillu! Kosmos! Klaksony, stłuczki, emeryci przeprawiający się slalomem centralnie środkiem jezdni - pomiędzy napierającymi samochodami), nikogo nie obchodzący policjanci... Gdy pod "łukiem" zaczęło się coś dziać (policja, starsi ludzie, kamery TV itd.) i począł ściągać tłum, czekaliśmy z zapartym tchem. Czekaliśmy, czekaliśmy... jak idioci pół godziny, aby doczekać się parady kombatantów, którzy licznie odwiedzili to miejsce, aby ... nom nie wiem co, gdyż zawinęliśmy stamtąd. Nastał czas na łyknięcie (oryg. pisownia) "Champs Elysee" - najsłynniejszej ulicy Paryża. Co tam zobaczyliśmy i co przeżyliśmy, tego opisać się nie da, nie.. Jeśli nie widziałeś w życiu garnituru za 20 tys. zł i odpowiednich butów za 10 tys. zł - skocz na "Champs Elysee". Jeśli nie widziałeś w życiu okularów przeciwsłonecznych za 9 tys. zł - skocz na "Champs Elysee". Itd., itp. Zwiedziliśmy już kawałek świata, ale takich kosmosów nie było nam dane jeszcze oglądać... Wjechaliśmy także do wielkiego sklepu Virgin (czy też: do wielkiego centrum handlowego Virgin), gdzie buszowaliśmy wśród regałów zawalonych grami i wszystkim tym, co jest związane z PlayStation... Dumnie krocząc, po ok. 3 godzinach dotarliśmy do Luwru (oryg. pisownia: "Louvre"). Nogi nam odpadały, bo nie mamy w zwyczaju pokonywać każdego dnia 15 km, toteż w pięknym parku wietrzyliśmy skarpetki (i znów zdziwieni turyści...) Nastawał wieczór, toteż kopnęliśmy się do rezydencji Hervego. Opowiedzieliśmy mu o tym i o tamtym, lecz narzekaliśmy, iż wszystkiego nie obejrzeliśmy. Po przetrąceniu kolacji Herve odpalił furę - zabrał nas na kontynuację wycieczki, tym razem także w miejsca, gdzie jak dotąd nie dotarliśmy (w dodatku nocną porą). Jeszcze raz udaliśmy się pod wieżę Eiffela, aby tym razem lotyszować się tysiącami lampek przyozdabiającymi konstrukcję. "Achów" i "ochów" nie szczędziliśmy - to trzeba ujrzeć na własne patrzałki... Ciąg dalszy zwiedzania. Jako że na sztukę zbyt czuli nie jesteśmy, ograniczyliśmy się do obejrzenia najsłynniejszych obiektów Paryża z zewnątrz (hm, ok. północy ciężko jest gdziekolwiek wejść, gdyż włączają się alarmy:). Podziwialiśmy wspaniałą katedrę (oryg. pisownia) "Notre dame", "Tour Montparnasse" (najwyższy budynek w Paryżu, robi cholerne wrażenie), "Boulevard Voltaire" (region, którym trzęsą Azjaci - komputery itd., po prostu absolutny, elektroniczny kosmos). Zdjęć trochę nacykaliśmy i żałujemy, że wszystkich opublikować nie jesteśmy w mocy. Nie mogliśmy pominąć "Pigalle" - "centrum uciech" Paryża (w cholerę to sex-shopów, kin, kabaretów itd. Tak, spędziliśmy tu sporo czasu:)... Do gustu nie przypadła nam za to słynna na cały świat ulica, na której to notoryczne oferują panienki płatnej miłości (o ironio! Zapomniałem jej nazwy, shit!). Nie dość, że każdy patrzy tam na Ciebie jak na chodzące dolary, które można skopać, to jeszcze 50% stojących tam "dziewczyn" tytułem niezbyt ładnych należy określić (sty) "big-black-mama-jama"! Brrr...). Zakończyliśmy również o "Saint Germain des Pres" (siedlisko pubów), zaś nocne wojaże zakończyliśmy w jednej z tysięcy paryskich kafejek (rejon zwie się "Bastille" - jest to pięknie, kolorowo, odjazdowo), gdzie podziwialiśmy piękną barmankę (Herve oczywiście zarywał (g:) BTW. piwo 0,5 l to wydatek rzędu 25 zł, ale co tam... Dzień kolejny upłynął nam na leniuchowaniu, pluciu z balkonu na trawnik i robieniu bobki psy, lenistwo, zwiedzaniu infrastruktury tutejszych supermarketów, przebijaniu się przez korki, a także oglądaniu francuskich filmów w oryginalnej wersji językowej, hłe hłe! W nocy wyruszyliśmy do Monaco, aby na miejsce dotrzeć ok. południa, tak przynajmniej to wyliczyliśmy. Pomijając kwestię niemożności zakupu paliwa w nocy (stacje benzynowe bez obsługi pod postacią ludzi, kasy na karty kredytowe, tyle że nie przyjmujące Visy; na oparach dojechaliśmy do jakiejś normalnie prosperującej "paliwodajni"), okazało się, iż dotarcie do Monaco płatną autostradą kosztowałoby nas w przeliczeniu ok. 700 zł. Ehem... Wybraliśmy krajoznawczą drogę przez Alpy. Wspominam góry są piękne, krajobrazy zapierające dech w piersiach, drogi niebezpieczne, bo kręte, zawiłe. Alpy bardzo nam się spodobały, ale aby nie umrzeć z nudów, jako że mam podejście do ludzi niezwykle pedagogiczne, począłem uczyć Hervego wszelkich przekleństw w j. polskim, jakie tylko znam. Małe tego - zacząłem mu objaśniać zasady używania danej formy w danym kontekście (gosz, w j. ang. nie można wytłumaczyć wielu zawiłości dot. j. polskiego!), w zamian przyswoiłem sobie najbardziej wymyślne przekleństwa w j. francuskim, których jednak nie przytoczę. Dla zainteresowanych nigdy, ale to przenigdy, jeśli już będziesz we Francji, nie rzuć do kobiety tekstu: "Voulez-vous coucher avec moi?", gdyż jest to najgłupsza rzecz, jaką możesz zrobić będąc we Francji!!!

TARGI GIER WIDEO? JAKIE TARGI...?

Po przejechaniu kilku tysięcy kilometrów, zmęczeniu ciężkich warunków pogodowych i mieszkalnych (4 osoby w aucie, z czego 3 śpiące, czy też raczej próbujące spać), przepoceni jak świnie, wykończeni podróżą, w końcu dotarliśmy do Monaco - naszej Ziemi Obiecanej. No właśnie, do Monaco dotarliśmy o godz. 16:00 (05.07.2000). To, że na widok logo "państwo w państwie" gały nam opadły, to oczywiste. Oczu nacieszyć nie mogliśmy, jednak postanowiliśmy udać się na imprezę. Weszliśmy niepewnie, wyrobiliśmy sobie identyfikatory, po czym skczailiśmy sytuację, ciągnąc za sobą smrodek. Herve odnił właśnie o nas przeje**e!

Okazało się, iż impreza w Monaco to nie tyle targi gier wideo, co raczej spotkanie VIP-ów tegoż światka, a i okazja do znalezienia dystrybutorów gier itd. Załamani, wyszliśmy z terenu targów, aby znaleźć hotel. Jak można się było spodziewać, przenocowanie w tutejszych hotelach kosztuje tyle, co "maluch", toteż pojechaliśmy do "Nice" - pięknego miasta znajdującego się nieopodal Monaco. I nagle.

Pędziliśmy zakręconymi dróżkami górskimi. Za kierownicą siedział Szufelka, obok niego Herve, zaś ja z Ajem na tylnym siedzeniu. Z naprzeciwka wyskoczyło piękne Ferrari, zatrzymało się niemalże w miejscu, po czym wymuszając pierwszeństwo przecięło nasz pas (wjazd do jakiejś wioski). Szufla mocno zahamował, aby nie wrypać się w ferrarkę, po czym dało się słyszeć przeraźliwy pisk opon. Aje zdążył się zwrócić w moją stronę i krzyknąć: "O ku**a!!", po czym poczuliśmy



uderzenie w tył samochodu. Ferrari pojechało, my nie... Jak się okazało, w mieście krakowie wzięły udział 3 fury. Za mnie nie zahamowała laska. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie kolesi za nią, którzy już nie dali rady wyhamować - przemknął w laskę, laska w nas. Dwa najazdy zdołały pochłonąć na tyle dużo energii kinetycznej, iż 040 Alja nie stoi na trzysta na zderzaku:), lecz wspomniana fury tak dobrze nie wyglądały (no szczęście wszyscy wyszli z kolizji bez szwanku:). Jako że jestem hardcore'owcem, wziąłem w rękę aparat i pogotowiem odpowiedzialnie zdjęcia. A teraz najlepsze: otóż po upływie ok. 20 minut nadjechała policja. Panowie zapytali, a co chodzi (oczywiście zero j. angielskiego, gdyby ale Horve...), po czym orzekli, że nie wielkiego się nie stało, z pomocą nóg zmiecili z ulicy części plastikowe i szklana rozprzechatanych samochodów, po czym odjechali w siną dal. A gdzie pomoc (przecież my - turyści znikąd - nie mieliśmy najmniejszego pojęcia, co zrobić)? Paty nie pomogły nam nawet wypełnić odpowiednich papierów (raport z miejsca zdarzenia itd.)!!! Sici Horve - thanx 4 kolp!!!

Jak już wspomniałem, 040 wyszło z sprzęcie bez szwanku, lecz powolutku dojechaliśmy do Nica, gdzie zamierzyliśmy hotel. Wszystko nie mogło być zupełnie normalnie, lecz do hotelowego garażu w bagażniku samochodu przewoziliśmy Szwiftkę (narzekał, że było ciasno i gorąco). Zaoszczędzoną kasę (wszak zapłaciliśmy za pokój 3, a nie 4-osobowy) przeznaczyliśmy na piwa, a że było jego sporo, humory aieco nam się poprawiły. Uderzyliśmy do centrum. I znów kosmos. Ogromność sprawiła, iż aburat trwał mecz półfinałowy MC w piłce nożnej, lecz podekscytowani Francuzi (tysiące ludzi!!) kibicowali swojej drużynie narodowej na rynku (mecz multiwizyjny na olbrzymie wielkości dwóch ciężarówek). Też kibicowaliśmy, a mało co nie utopiliśmy się w kanale z lontanem, tak było! Gruba go północy wróciliśmy do hotelu, bodząc wszystkich po kolei (V piętro, więc trzody zdążyliśmy zrobić wystarczająco wiele - nie mogliśmy znaleźć pokoju; dodatkowo "no czworakach" zadanie było bardzo utrudnione, bleble!). Po wyżitpaniu całego zapasu piwa, poczęliśmy zabawę z klimatyzacją - a to urządzeństwo sobie ostrą zimę, to zaś "żar tropików" (aż dziw bierze, że nikt nie zachorował...) W końcu godziny do wyr (Szufla zgłosił się na ochotnika, iż przeanocuje pod kaloryferem), aby szczęśliwie wstać rankiem, wcale nie wczesnym. Na kacu ha na knau, ale szczęśliwi dojechaliśmy do Monaco, wbijając się na tarzi...

06.07.2000

Tytułem wyjaśnienia pragnę poinformować, iż targi owe odbywały się w segmencie znajdującym się w słynnym tunelu, przez który prowadzi trasa wyścige F1 (tłoczi kumają: asfalt szczerze nasłuchałem - nie bez jęczeć



kol! A wspomniany przeze mnie "segment" to coś a'la kilkupiętrowy dom towarowy, nazwiska odpowiednio zaadaptowany (no miarę księstwa Monaco), czyli tak odpicowany, iż zastanawialiśmy się, czy zdjąć buty. Wbiliśmy się na "targi" i czyniliśmy swą powinność. Ale co dla Was zabrałem i z czym przybyliśmy (uwaga: za wyjątkiem za zamotanie, celowo nie podajemy planowanych dat premier wspomnianych gier gdyż te informacje znajdziecie w stosownej tabelce w bieżącym numerze PE).

SONY

Koncern SONY generalnie ale szuka dystrybutorów:), (też jego obecność na tego typu targach należy uznać za element czysto strategiczno-psychologiczno-promocyjny. Pomimo faktu, iż firma przeniewoliło aiezbyt szeroki wachtarz pozycji na PS2, wokół mocno futurystycznego stoiska pałętało się sporo VIP-ów, szczególnie gdy dorwałem się do TEKKEN TAG TOURNAMENT i dałem mały pokaz w trybie Survival:), i muszę przyznać, że kewilem się długo, zaś prono (achowców podziwiających moje zdolności manualne rosło w oka-myślenia... Na stoisku można było szarpnąć w 3T, GRAN TURISMO 2000 (jeden tor, jeden samochód - rasowa demo), RIDGE RACER 6, jak i, a dziwo!, FANTAVISION. O ile plany wydania trzech pierwszych pozycji w Europie nie dziwią - z tyłu kozackiego poziomu, na jakim stoją - tak zaskakuje czwarty tytuł. Czyżby "gra" FANTAVISION miała zostać wydana w Europie? Nie, tylko nie to!!! A jednak zostanie wydana, i to jako launchowy tytuł. Nie żupować!

MIDWAY

READY2RUMMLE (ROUNO) 2

Produkt MIDWAY, którego pierwsza część ochodzi obecnie za najlepszy fighter w swojej klasie, zaskakuje nie tylko świetnym wykonaniem, ale i stopniem rozbudowania, także ilością zaimplementowanych zmiau, cO rzadko zdarza się w segmalack. Największą niespodziankd. Mooęcd wywalać p olajadaago pagarotliwy aśmiech da twarzy, jest fakt, iż jednym z bonusawych zawadalków będzia ale kto tany. Jak król muzyki pop - imć Michael Jackson!!! Podczas rozmowy z przedstawicielem MIDWAY zczałem gonegą tegaż manewru. Wydawać by się mogło, iż MIDWAY, w ramach żartu, wydało sporo kasy na licencję i negocjatura - nie jednak bordzi mylnoga. W rzeczywistości było tak: do siedziby MIDWAY zadzwonił Michael w rozmowie powiedział wprost, że gierwsza część READY2RUMBLE spodobała mu się do tego stopnia, iż pragnia wystąpić w jej kontynuacji. Wspomniany locel nie zdradził nam szczegółów kontraktu, zaznaczył jednak, że Michael otrzymu honorarium, niezbyt jednak wysokie, wręcz symboliczne - wszak to no wystąpił z kolejatywa, Generalnie w R2R2 będzie można zobyć wiele bonusowych postaci, oczywiście fikcyjnych, nie mających związku z gwiazdami show-biznesu:). To jeszcze nie... MIDWAY wiąże za swoim produktem głany na przyszłość. Do wszystkich postaci układana jest stosowna legenda, docelowo zamotana i nie do końca przejrzysta. Skąd ten szaleny, fenomenalnie bezsensowny pomysł? Ano nawiązując do serii MORTAL KOMBAT, MIDWAY planuje stworzyć kult wokół swojej nawalanki. Czy im się to uda, tego akt ate jest w stanie przewidzieć. Tak czy inaczej, READY2RUMBLE2 już teraz zasługuje na miano hitu. Wersja na PS2 prezentuje się obłędnie. Zawodnicy zostali wykonani z imponującej liczby polygonów, zaś tekstury opisujące czy to ciebrę, czy też futalaszki to miazga. Żadne jednak słowa pła są w stanie zobrazować widoku pooblianych mord naparzających się oponentów. To, w miarę przyjmowanych ciosów, nabierają kolorów, rzec by można rumieńców. Też to symulator przyjmowania kosmicznych razów! Śliwy, bonia i inne wymyślne określenia pasują jak ulał. Dla zainteresowanych: wersja na DC jest bledniejsza w detale, niwalteenie. Co ciekawe, to zastosowania kochalki Motion Capture - zawodnicy poruszają się tak realistycznie, że hej! Wszelkie nalki, zamachy, doskoki czy też sposób drapinala pomiędzy łonami zaskakują naturalnością! Co do systemu walki - każdy zawadalk będzia miał kilka możliwych kombinacji odpalania Super Combeza (nabijający się pasek - oniei, taunlów, czyli obraźliwych gestów oddawanych w kierunka przeciwnika, który ostabeno rozwalają na fosatki swoim wyralinowaniem, a i generalnie szykuje się obszernlejszy garnitur dostępnych ciosów. To, co od razu wpada w oka, to praca kamery przedstawiająca akcjo - gdy dochodzi do zwarcia, kamera zbliża się do zawodników odpowiednio blisko, w żadnym jednak przypadku nie ograniczając pola widzenia. Wtedy to można dokładnie celować rękawicą pomiędzy potrzałki oponenta, łopiej nalkać lego ciosów, a i podziwiać nabite siniaki, ew. ujrzeć "warinia" w jego wzroku. Przyznaję, że na stoisku MIDWAY spędziłem sporo czasu, do czego skutecznie przyczyniły się 3 główne czynniki: R2R2, tony żelków Haribo, które można było żreć do woli (ok. 30 rodzajów!), a i piękna pani-informacja:(READY2RUMBLE (ROUND) 2 to pozycja, na którą warta czekać.

ELECTRONICS ARTS

MEDAL OF HONOR: UNDERORouno

Kontynuacja najlepszej strzelaniny FPP na PSK'a... Przez dłuższy okres czasu zastanawiałem się, co by to





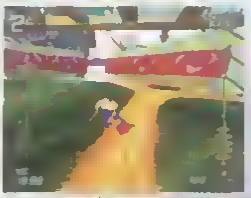


ciekawego napisać i doszedłem do wniosku, że różnic jest niewiele. Ot, ga prostu stary WOH, ale z nowymi misjami. Grafika uległa nieznacznej poprawie, a i przeciwnicy podobnie się zackowają, to znaczy skradają się, próbują podejść Cię (niefilgentnie, ciekawie, z zaskoczenia... W nowym momencie zmieniam ubranie lekarza - i a dziwo go jego załatwiała żadna z niemieckich żołnierzy mnie nie atakował. Ta się może podobać, szczególnie że, jak się dowiadziałem, takich przeOraA będzia można znaleźć więcej. Zabawiając się przez chwilę z zapuszczoną grą odniosłem wrażenia małego chaosu, co w dużej mierze związana była ze starawaniem i niezbyt cieszącymi warunkami, jakie panowały wokół stanowiska z grą. Nie zmienia to jednak faktu, że MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND jest lepszy od poprzedalka (bardziej dopracowano szczegóły) i z pewnością osiągnie/przebije sukces "jedynki".

SUPERSNOWWOAROX

SuperSnowboardX to pierwsza gra traktująca o snowboardzie, jaką dane mi było w życiu ujrzeć w akcji na PS2. No i przyznam szczerze, że bardzo przypadła mi ona do gusta. Szybkie i efektowne szusowanie po jednej desce to jest to, co lubię. Wprawdzie HIV od razu zauważyli podejrzanie załamujące się polygony (śniegu pod deskę), nie mi to zupełnie nie przeszkadzało (ka przetestowana była wersja robocza). Ważniejsza dla mnia jest to, że na udostępniana) trasie było wiele ramp, masę czy metalowych płotków, na których mogłem wykonywać różne kosmiczne awalacje. W dodatku kolorowe światła, jakie zainstalowano na niektórych trybunach (ach ale odkijały





się od biednego pocho. sprowiedliwiając szczany i łocząc lepką słinę, nie chcąc o nieestetycznie wyglądające zrzędy zębów... Doomowiec, na który czekają mamy... Ja już wiem grałem, bo i to jako jeden z pierwszych grzyzipidrów na świecie! Cóż zatem mogę napisać o tym produkcie...? Grafika nie rzuca na kolana. Mogę śmiało stwierdzić, iż w tej kwestii AR nie można przyrównywać do QUAKE'a 2. Jeśli ktoś jeszcze pamięta grę pt. ALIEN, czyli pierwszego doomowca na PSX (a i generalnie jednego z pierwszych gier na tę platformę), ten z pewnością zczuje posępną, niezbyt mrożłystą paletę barw. Dzięki takiemu rozwiązaniu gry zyskuje na klimacie. Nie jeszcze jest i tym mrzem. Obrzydliwe horyzonty stacji kosmicznej wręcz odpychają swoim spartańskim charakterem. Ściany wydają się jeszcze, a i odrzegać, że za każdym węgłem czai się zło wcielone. Przeraszam za tak oczywiste porównania, ale grając w ALIEN RESURRECTION hełmem się ruszać podo, co hy ale dostać zewełe .. Wiesz już zatem, że grafika nie wypada szczególnie świeżo, choć i nie można mówić o gadaco - ot, jest przeciętna, do tego dochodzi ciężki klimat. O klimacie stanowi także "trwający się" ekran podczas ochaczego kroczenia przed siebie - tak, jak powinno to mieć miejsce w rasowym doomowcu. Potężne bronie wydają się bućć niczym na nerwach, zawsze jednak będąc w gotowości do rażenia. Na uwagę zasługują dobrze opracowane pod względem architektonicznym lokacje - krypt, gołne tajemniczych sług, horytarzy, gomleszczeń, laboratoriów, kanałów wentylacyjnych - zło może być wszędzie. Radar wydający charakterystyczny, ilnowy dźwięk wciąż przypomina o niebezpieczeństwie, zaś gdy odpowiednio zapiszczy - rubię w gacie. Nastaje moment niezdecydowania - wyskakuje potwór, alien jak się patrzy, do którego ścierwa daleka. I ale ginę mamie, godzina rozszarpuje moje flaki, kąsa, drapie, piszczy, syczy, łuka, kiega jak opętane! Podziwiam wykonanie potworów - polygonalne, składające się z pokaźnej liczby małych trójkącików, niezwykle zadziorne, szybkie i... inteligentne do tego stopnia, że ciężko je namierzyć, aby wpakować wiązkę neutronów w ryło. Zmagać przyjdzie Ci się jednak nie tylko z potworami, ale i z żołnierzami niewiadomego mi pochodzenia - kaszą grają za swoich automatycznych gostów nieprzeciętnie, praguąc odmierdić Cię za wszelką cenę. Na koniec ponarzekam - sterowanie, jak na mój gust, jest zbyt zakręcone. Cóż, do wszystkiego można się przyzwyczaić, szczególnie w ciężkich warunkach, poza tym system sprawowania kontroli nad postacią w 02 także nie należy do najwygodniejszych. Generalnie - gra, która spowoduje, że będziesz się moczyć w nocy.

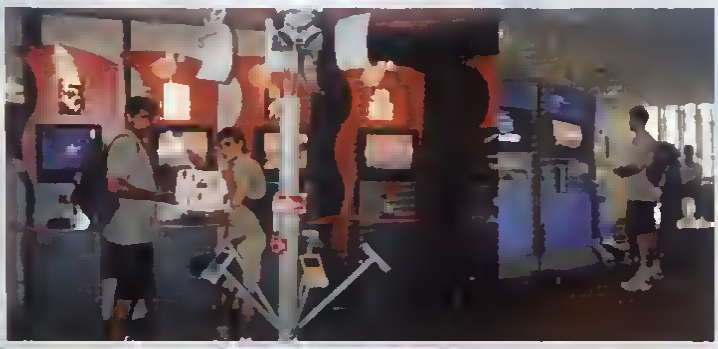


ACCLAIM

ACCLAIM nie zaprezentowało żadnych tytułów podczas targów. Plany wydawnicze - owszem. Generalnie firma nastawiła się na PS2, ofeniając kilka ciepłych tytułów. Niestety, co lepsze gry zapowiadane są dopiero na jesień przyszłego roku. Wypada zatem wspomnieć o: CRAZY TAXI (arcade, przygody szalonego taksówkarza, konwersja z DC, ale dopasowana na miarę możliwości PS2), SHADOWMAN 2 (action/adventure), FUR FIGHTERS 2 (strzelanion/platformer 3D), PARIS-DAKAR RALLY (wyścigi), FERRARI 360 CHALLENGE (wyścigi, 100-procentowy symulator; szarpałem w wersję na PC - obłędi!) i FERRARI GRAND PRIX (F1). Jeszcze w tym roku (24.11) świetlo dzienne ujrzą takie tytuły, jak RC REVENGE (wyścigi pojazdów zdalnie sterowanych - samochodziki, łódki), SUPER BUST-A-MOVE (łpiczce). Zapowiedziano także BIO WAVE SURFIND (symulator operatora deski surfingowej!), DUCATI LIFE (wyścigi, motory), DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (symulator operatora BMX-a:), ATV: QUAD POWER RACING (wyścigi, quady, czyli "motory" osadzone na dwóch osiach), JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 (wyścigi, cross), NBD BOXING (boks), FREESTYLE MOTOCROSS: MCGRATN VS. PASTRANA (cross, ewolucje powietrzne...) i ECW: ANARCHY RULZ (wrestling).

KONAMI

Chociaż nazwa firmy znana jest chyba każdemu Graczowi i kojarzy się z wielkimi produkcjami, które niejednokrotnie sławały się hitami, to stoisko KONAMI Francs było jednym z najmniejszych na całym show. Zaprezentowano na nim jedynie trzy gry - SILENT SCOPE oraz ISS 2000, obydwie w wersji na PlayStation 2. Siebra i ta, chociaż ISS to była jakaś wczesna betawersja (która tak skakała, że raz zawodnik był na środku boiska, potem na chwilkę znikał i pojawiał się "kilka metrów" dalej!) i My już mamy gotową wersję :). Oczywiście o przeprowadzeniu jakiejkolwiek sensownej akcji mogłem zapomnieć. To wszystko, co mogę napisać o tym tytule, hehch. Natomiast SILENT SCOPE oczym się ale różnił od wersji automatowej, no, może poza tym, że musiałem grać na joypadzie, co zkurzi w przypadku tej gry mija się zupełnie z celem. Jak w tri się gra? Ano gałką analogową przesuwasz lunetę snajperską w dowolnym kierunku, szukając ukrywającego



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA
DETALICZNA I HURTOWA

PlayStation 9002
różne zestawy
już od ? zł - tel
Do 30 km - dowóz konsoli GRATIS

Dual Shock SONY * 99
Super Shock 79
(+ auto-fire + slow)
Analog Joypad SONY * 79
Joypad PSX 29
Mysz 49
Przedłużacz do Joypada 24
Karta Pamięci SONY * 69
Karta Pamięci 15 bloków 24
Karta Pamięci 30 bloków 49
Karta Pamięci 120 bloków 59
Kabel RGB / NTSC 22
Kabel RGB stereo / NTSC 25
PAL / NTSC konwertar 49
(gry NTSC w kolorze przez CHINCH RFU)
RFU konwerter 39
Game Shark (rozkodowuje gry) 59
Game Hunter/+karta pamięci 59/89
(także do 9002 rozkodowuje i odtwarza WSZYSTKIE gry)
PC-Comunication Link 139
(+ Game Hunter + PC = Action Ripley Prol)
Mp3 Player Card (odtwarza pliki MP3, rozkodowuje gry) 239
Link Kabel 24
Multi Pad (podłącz 4 jerpady) 115
Pistolet Gun Fox + pedał 99 / 125
(dwusystemowy z odrzutem tekki)
Kierownica Twin Turbo 269
Movie Card 239
(także do 9002, filmy Video - CD z PC na Twojej konsoli)
Mata do tańczenia (- gra na PSX) 115
PS - PC Connector (podłącz Dual Shocka akcesoria PSX do PC) 49 / 89
Torba na konsole SONY* 59
GRY (używane / nowe) od 39 / 79

PROMOCJA AKCESORI SONY
Karta Pamięci analog Joypad 109
* - OZNACZA AKCESORIA ORYGINALNE PRODUCENTA KONSOLI
WYMIANA GIER - TAKŻE MIĘDZYKONSOLOWA

Dreamcast + gra tel.
Joypad * 149 zł
Karta Pamięci VMS * 149 zł
Vibration Pack * 149 zł
Kabel RGB / RGB stereo 49 / 59 zł
GRY (używane / nowe) od 79 / 139 zł

NINTENDO 64 (używane) 269 zł
GRY (używane) od 49 zł
PERFECT DARK (następca 007) tel

DEP GAMES PRO
ul Pszczyńska 28/9
43-190 MIKOŁÓW
(15 km od Katowic)
tel./fax (032)2263 379
Pon - pt od 12 00 do 18 00
KUPUJĄC PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 100 ZŁ PRZESYŁKA GRATIS * PŁATNE PRZY ODBIORZE WYSYŁKA KAŻDY TOWAR SPRAWDZAMY!

się przeciwnika, którego pozycję "podpowiada" kursor. A potem wystarczy tylko dokładnie wycelować - i bum... po kolesiu (było odpowiednio szybkie!). W zależności od tego, w jaką część ciała trafiony, tyle dostajemy punktów, najwięcej gdy "zgarniemy" kolesia jednym strzałem, np. w głowę. No cóż, SILENT SCOPE zapowiada się na fajny tytuł, ale bez specjalnego pistoletu straci wiele ze swojego niezaprzeczalnego uroku. Fajki

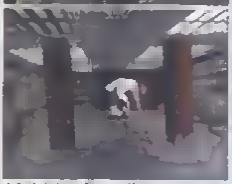
ACTIVISION

Firma ACTIVISION dała popalić kilkoma bardzo mocno wyczekiwanymi tytułami. Zaprezentowano (PSX): **STAR TREK: INVASION** (a'la COLONY WARS), **TENCHU 2** (symulator zabijaki z shurikenami za pazucha; recenzja w kolejnym numerze PEL), **STAR WARS: DEMOLITION** (dog-fight), **TOY STORY 2: RACER** (wyścigi), **TONY HAWK'S PRO SKATER 2** (kontynuacja, symulator deski), **X-MEN: MUTANT ACADEMY** (recenzja w bieżącym numerze).

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Choć nie zaprezentowana wielkiego tytułu, jakim bez wątpienia jest TONY HAWK'S PRO SKATER 2, do wglądu oddana gra bazującego na engine'u tegoż kilku. Symulator jazdy na BSb-ie grzecznie się zaskakującego dobrze, z kolei pod względem ilości dostępnych trików, stopnia zamotania i dynamiki nie ustępuje swojemu pierwowzorowi. Nie jestem specjalistą w tej dziedzinie, ale na dłuższej rozgrywce byłem pewien jednego: chciałem więcej!





SPIDER-MAN

Prezentowana na targach wersja ole odbiegała niczym od tej, którą swojego czasu testowałem w Redakcji. Krótki poziom, który tykniątem w przeciągu trzech minut... Prezentowane za to materiały wideo, po których dokładnie było widać, z jakim rozmachem tworzona jest ta gra. Jak ją określić? Ano najbardziej przekrzywionym określeniem wydaje się być: "platformer 3D z elementami przygodowymi". Ta gra zarządzi!



SUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Dzięki wykupieniu odpowiedniej licencji, ACTIVISION tworzy kolejną grę z sympatycznym Suzzem w roli głównej (TOY STORY 2). Tym razem Suzz przemierza kosmiczne scenerie, hoszcząc po kolei wyskakujących wrogów i zbierając artefakty. Osobiście mnie onarglą, o ile nie zwiększające siłę rażenia jego zabawek. Ten platformer otrzymany w konwencji strzelaniny prezentuje się więcej niż przeciętnie - momentami grafika zapiera dech w moich piersiach, o ile za sprawą niezwykłego przywiązania uwagi do szczegółów. Przyznać muszę, że podczas rozgrywki zbytnio się nie spociłem, większego sensu w zabawie nie widziałem, nie bawiłem się przednie. Sędzia istniała także możliwość wypoczywania na powierzchnię planety, gdzie to będzie trza nieco popółwkować. Warto czekać!





UBI SOFT

Stoisko tej firmy należy określić mianem jednego z najciekawszych na targach. Wiele tytułów, miła atmosfera, ładne i miłe hostessy...



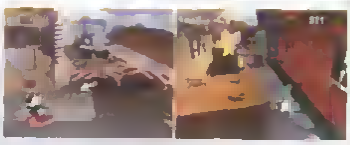
VIP

Obok hamonii z tą grą kryciie się niezła ilościeczka promujące VIP-a, i to właśnie ona bardziej niż sama gra przykuwała wzrok zwiedzających:) Herve nawet zaczął to kręcić i prawie się z nią umówił (poważnie). Roleś jest naprawdę miły, hehe)... Jak zapewne wiecie, pre to powstała na licencji serialu z Pamelą Anderson, i to właśnie ona jest główną bohaterką zamieszania. Nie owijając w bawełnę stwierdzam prosto z mostu - jak na razie VIP jest bardzo nijakim tytułem, nie przedstawiającym sobą żadnych wartości. Jedyne co może się podobać, to poręczne ruchy głównej bohaterki, ładnie kręcącej tyłeczkiem (K: w moim odczuciu - nawet i ten element został słopany! Sic!), lecz cóż z tego, skoro sam tył nie wystarczy, aby dobrze się bawić. Czekam na ECTS - mam nadzieję, iż zostanie zaprezentowana bardziej dopracowana wersja VIP-a.

DONALD DUCK: QUACK ATTACK

To zaawansowane się bardzo przyjemnie platformówka, w której akcje okazuje jest "z hobo". Sympatyczny kaczor pokonuje liczne skoczne, podesty, półki i inne platformy - jak to zwykle w platformerach bywa. Jednak to, co najważniejsze, to zmieniające swoje położenie kamera. Wzorem przygód Crasha, wędruje za plecy bohatera. Efekt - co najmniej dobry, żeby nie stwierdzić bardzo dobry. Ładna grafika, dynamiczna akcja, gagi - to atuty pozwalające zagwarantować dobrą zabawę, oczekiwałem parunastu minut, zanim zacząłem sobie ostrzyć miecze pokolenie Graczy.





RAYMAN 2

Szok! No i grę czekałem tak długo... Ale opłacało się! RAYMAN 2 w wersji na PSX to świetna platformówka 3D, która stopniem rozbudowanie dorównuje, o może i przerasta 2 część przygód smoka SPYRO. Co ciekawe, engine został popełniony co najmniej zadowalający, o horyzont generowany jest bardzo daleko (przypomnam, jest to konwersja z N64/PC), animacja rwie bardzo rzadko. Generalnie grafika zasługuje na bardzo wysokie noty. Wszelkich entuzjastów platformówek 3D uprzedzam, iż nie jest to gra, którą można łyknąć na poczekaniu - przygoda jest bardzo mocno rozbudowana, o zagadki liczne i trudne. Sprawa drażniąca kamera ole grocuje tak, jak tym sobie tego życzył (momentami gubi się i mota w spazmach). Ale i tak będzie w ca szarpać!

BATMAN

Umm... To jeden z najgorszych tytułów, jakiej miałem okazję zobaczyć ostatnimi czasy. Taki stan rzeczy usprawiedliwia gorliwość fakt, że BATMAN jest w bardzo wczesnej fazie produkcji, ale... Jest to chodzona nawślanka, w której super bohaterem (K: ...z odstającymi uszami i najzwyczajniej w świecie kiepskiej przechwytkom. Czasami można podnieść jakąś dodatkową broń i przywalić "z grubej rury":). Grafiko ole prezentuje sobą niczego ciekawego.



INFOGRAMES

BUGS BUNNY & TAZ

Szykuje się solidna gra, która można śmiało przyrównać do tytułu, przy którym spędziłem spory kawałek czasu, a mianowicie BUGS BUNNY LOST IN TIME. Zasady zabawy: współpracujący duet, duże puzzli, świat 3D. To atuty w połączeniu z szalonymi pomysłami ekipy INFOGRAMES powinny gwarantować świetną zabawę. Należy dodać, iż od czasów GB: LIT grafiko uległa poprawie. Zapowiada się zatem ciężkie szarpanie i łomigłowki przyprawiające o zawrót głowy.

DRIVER 2

Prezentowana podczas "targów" wersja okazała się bardzo wczesną. Poprawdzy, sposób wyświetlania grafiki to coś, czego ole potrafią określić, gdyż ołody dotąd nie było mi dane takiego dziwactwa widzieć (piksele 3*5, kiehkie!). W każdy bądź razie Tanner powrócił, i to w wielkim stylu! Zaprezentowane miasto ogromne, w stosunku do tych z "jedynki", można określić mianem miasta. Chorakterystyczne dla pierwszej części "kwadratowa" miejscówka odeszła w zapomnienie. Nareszcie zakręty to zakręty, a nie trzeba przejażdżki pojazdów z Tlima





Piła





"Iron" - owalne, spokojne łuki, wyprofilowane tak, jak życzyli sobie tego Gracze z całego świata. Jeśli chodzi o konkretne dane dot. gry, misji, tabuły itd. - nie czas i miejsce na to; wyjaśnię tylko, iż na pierwszy rzut oka model jazdy nie uległ zmianie (na i dobrze!), zaś lokacje wydają się być jeszcze konkretniej rozbudowane. Tym razem duży nacisk położono na grafikę pod względem szczegółów budowlanych - palma to obiektów, które teoretycznie nie zaskakują swoją złożonością, jednak wnoszą do klimatu wiele pozytywnych wibracji (np. wyskakująca wodą fontanna). Mało, a cieszy... Generalnie jednak nie ma co mówić o jakimś strasznym postępie w kwestii dopasowania grafy - jest nadal, lecz nie zdmuchuje kapelusza. Jeśli z kolei chodzi o wstawki FMV to są o wiele ładniejsze od tych z "jedynki", nie pomimo zapewnień developera, nie wywołują szczęściu - przeciwnie wręcz przeciętny poziom. Zapowiada się zatem nadobny sequel, którym nikt nie powinien czuć się zawiedziony.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Jeśli sądzisz, że wpychanie komuś piły łańcuchowej prosto we flaki tudzież pomiędzy oczy należy uważać za hobby mało humanitarne, wiedz, że jeśli sięgniesz po tę pozycję, będziesz zmuszony postępować wbrew naturze. Ponoszę o tym, bowiem EVIL DEAD zapowiada się na jedną z najbardziej chorych, krwawych, zwyrodniałych pozycji na PSX, jakie kiedykolwiek dane mi było widzieć. Główny bohater nie tyle zabija wstrętne kreatury wyrzucające się spod ziemi, stając mo na drodze do osiągnięcia świata, co raczej lubuje się w ćwiartowaniu ciał i sekcjach zwłok. Co mnie najbardziej ucieszyło, to ciężki klimat otrzewany przez tę grę, jednak w pewnym sensie komiczny - zupełnie jak miało to miejsce w przypadku filmów. Przeredagowane lokacje z elementami animowanymi prezentują się bardzo ładnie, choć muszę ponarzekać na ilością rozłażystą paletę kolorów. Zirytował mnie za to system sterowania - bohater reagujący na wychyły gałą bardzo ociężale, mało precyzyjnie. Nawala także system nawierzania przeciwników z broni palnej. Oczywiście mowa o beta-wersji gry, ale... Zapowiada się więcej niż przeciętny tytuł, potrafiący wyciągnąć kobra z gaci, ale nie hit.



EIDOS

Firma ewa nie zaprezentowała podczas targów niczego, co by mogło nas zainteresować. W sumie można to było znaleźć na tyle gry, po okolegrowe zabawki. I nie napatrzeć się nie mogliśmy na tematyczne figurki Lary Croft (jakieś bajeńskie cosy!), stanowiące poważną konkurencję dla idiotki Barbie:), oraz obudowy z Larą do telefonu Nokia 3210. Dziękujemy...

To wszystko, co udało nam się obczaić. Podczas "targów" zebraliśmy kilkanaście kilogramów ulotek i folderów reklamowych, nie, czego można było się spodziewać, niestety nie znaleźliśmy nawet 1 słowa (poza tytułami gier, a i to nie zawsze) w j. angielskim, a jesteśmy takimi ciołami, że nikt z Redakcji nie kuma języka francuskiego (po innego), rosyjski, niemiecko i kilku innych, równie pikantnych).

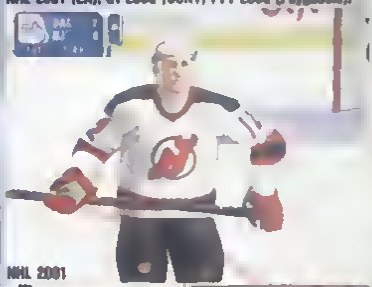
Co prawda "targi" miały trwać jeszcze 1 dzień, lecz doszliśmy do wniosku, że nie ma po nas, gdyż obskoczyliśmy wszystko. A nie garstka refleksji, jakie mnie naszły po imprezie: 1> Szykuje się prawdziwy wylew gier na licencji "Królik Bugs i kompleta spółka". "Kaczor Donald i forajna", czy też innych kolekcjonerskich kreskówek Wytwórni, głaDormery, przypadówki - od cholery tego! Ja już zaczeram swe koszulo łapka... 2> PlayStation ma się w najlepsze. Kasa pompowana w ten biznes jest tak wielka, że wprost trudno to sobie wyobrazić grzecznemu śmiertelelikowi. Niuchsj fani PSX i PS2 śpią spokojnie - basa rządzi światem, SONY będzie nadal wydawać najlepsze gry na świecie, a świat będzie w nie szarpać za sporą dawkę autuzjazmu. Jest cool i gorąco ale będzie, przynajmniej przez najbliższych 10 lat, a później to już w ogóle będzie kosmos i nieprzerwany "sen na jawie"! 3> Jesteśmy zaprzeciętnymi debilami, czego najlepszym dowodem jest wstawiennictwo na omawianych "targach". Żeby tam wjechać, tak bezczelnie, na chamca... Kto w nas wierzy, na gawna się ale zawiedł:(Byliśmy jedynymi .. przedstawicielami grasy branżowej w skali globalnej, którzy dotarli do Monaco!

O godz. 10:00 opuściliśmy teren "targów" i uderzyliśmy na podbój Monaco. Odwiedziliśmy jakieś tam ekskluzywne kasyno (Hi Ajaj!), poszwędaliśmy się po sklepach (uffff), patrzyliśmy z niedowierzaniem na zacumowane jachty wielkości supersamu (właśnie z prywatnymi samolotami na pokładach!!!) i inne, porównywalnie rozkładające rzeczy. Gdy odezwał się głód, zjedliśmy po 1 pizzy. Prawda jest taka, że po wykartkowaniu 50 zł/szt. nie byliśmy zadowoleni, gdyż w Polsce na taką pizzę nikt z nas nawet by nie raczył splunąć, a co dopiero zjeść! Ohyda... Wspólnie podziwialiśmy cuda poruszające się po drogach Monaco. TT-ki, dopalone ma-ksy-wal-nie morze, porszaki i... ferrarki (tych było w c**i!). Wszystkich tych, którzy wybierają się do Monaco samochodem przestrzegam przed łamaniem przepisów (prędkość!) oraz parkowaniem w niedozwolonych miejscach, gdyż lokalni gliniarze znani są z bardzo srogiego, wręcz przesadnego karania nieprzeciętnych kierowców (można się zdziwić na otrzymany "rachunoczek" opiewający na sumę przekraczającą wartość auta:) Polecam kondygnacyjne garaże - są drogie, ale bezpieczne. O Monaco więcej pisać nie mam zamiaru, gdyż tego kilometr opisać się nie da, poza tym jak to określić unoszący się w powietrzu aromat pieniędzy... Podziwiajcie zdjęcia.

Wróciliśmy do hotelu (znów przemyli Szufelki w kaganiku, hihihi), przespaliśmy noc, po czym odebraliśmy do Holandii (zaczepiając jeszcze o "Cannes" - europejską stolicę filmu). Tej nie części wyprawy opisywać nie mam zamiaru, gdyż: a> zabrakło miejsca b> wyprawa miała charakter bardzo prywatny (rodzinka Szufelki). Ale wiedzcie, że Amsterdam to prawdziwa Mekka dla wszystkich tych, którzy łakną mocnych wrażeń. Drogi na każdym kroku, "czerwone latarnie" (panie świadczące wyraźnie "usługi łóżkowe") i Cafe Bary, w których legalnie sprzedawane jest "trawka". Ale to już zupełnie inna historia:)...

Z OSTATNIEJ CHWILI

Pojawiło się kilka nowych screenów na PlayStation 2 do NHL 2001 (EA), GT 2000 (SONY) i F1 2000 (Psygnosis).



NHL 2001





GT 2000





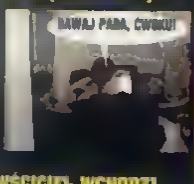
Z cyklu WESOŁA KAMERA

Nadszedł czas na ogłoszenie wyników KONKURSU NA SCENARIUSZ WESOŁEJ KAMERY. Dostaliśmy kilkadziesiąt propozycji, nie większość była albo zbyt głupia (a jednak), albo niewykonalna (nie będziemy biegali nadzy po ulicach), albo płytka (hiehie?). Wyróżniliśmy trzy prace:
Jakuba 'Janosa' Palicy z Wrocławia (niestety nie możemy tego zrealizować, bo nie mamy już tej dachy);
blatluk@wp.pl (z takiego adresu ją dostaliśmy - brak podpisu)
oraz najlepsza - Gala Anonima z Wrocławia, który przez skromność podpisał się tylko na kopercie, a tę kartkę nam zostawił. Zgodnie z umową, pomysł realizujemy...

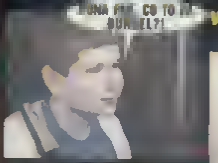
SCENARIUSZ CZYTELNIKA



Rok 2200. MŚCICIEL - najgroźniejszy łowca w galaktyce udaje się na Ziemię, do Redakcji PE.



A tam niczego nie podejrzewająca ekipa gra sobie w najlepsze.



WŚCICIEL WCHODZI...





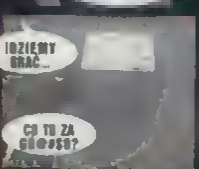


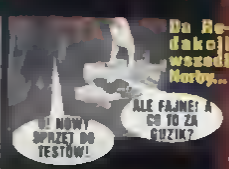




WŚCICIEL WYCHODZI... (ucieka)

...a potem i tak jednak jakiś pudelek....





Do Redakcji wszedł Norby...



Podczas kręcenia doszło do zabawnej sytuacji. W momencie ujęcia a MŚCICIELEM wszedł do pokoju listonosz a pacaką:). Wszyscy od razu zaczęli żartować, że to MŚCICIEL 2 (facet dziwnie na nas patrzał), a odebranej paczki nikt nie chciał otworzyć. A tak nawiasem mówiąc, ciekawe czy wiecie, kim jest nasz "MŚCICIEL"...

HYDE PARK

Ulubiony gatunek: wszystkie — **SZERYF** — **Mr. Ściera**





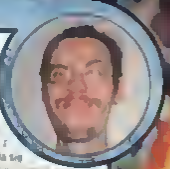
Aju — **SZERYF** — **Ulubiony gatunek: wszystkie**



HIV — **Ulubiony gatunek: zręcznościowe**



Norby — **Ulubiony gatunek: strategie**



Star — **Ulubiony gatunek: RPG**



Sasza — **Ulubiony gatunek: RPG**

HYDE PARK

Rankingi gier na PlayStation wg Zg(Red.)ów

STRZELANINY
Medal of Honor
Ace Combat 3
Quake II
Omega Boost
Vigilante 8 2nd
Einhander
Syphon Filter 2nd
Rogue Trip
Time Crisis
X2O
Ace Combat II
Duke Nukem TTK
G-Police 3
Colony Wars -seria

BIJATYKI
Tekken 3
Tekken 3
SF EX 3+
Soul Blade
SF Alpha 3
WWF Smackdown
Ready2Rumble
Bloody Roar 3
SF EX+
Tobal 3
Bloody Roar
Tekken 2
Rival Schools
SF Alpha 3
WWF Attitude

WYSCIGI
Gran Turismo 2nd
RipCord
Colin McRae (2nd)
Crash Team Racing
V-Rally 2
Ripcord 3
Ridge Racer 4
Motorhead
Sledstorm
TOCA 2
Formula 1 2000
Speed Freaks
NFS: Porsche U.
Micro Mach./Maniacs
Wipeout

PLATFORMOWKI
Spyro the Dragon
Crash 3 Warped
Spyro 3
Medievil 2nd
Crash II
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
Gex3:DCG
Gex3:ETG
Bugs Bnaay:LIT
Skull Monkeys
Pandemonium!
Tomb! 2
Wild 3
Castlevania

SPORTOWE
1 3 P
1SS Pro'98
Tony Hawk's 3.
Libero Grande
LMA Manager
NBA Live 2000
Knockout Kings 2000
Total NBA'97
1SS Pro'97
NHL - seria
Cool Boarders 3
Tricky Slidera
All Star Tennis
Street Skater 2
NHL Rock The Rink

PRZYGODOWE
LOK/Soul Reaver
Silent Hill
Metal Gear Solid
Fear Effect
Resident Evil 3
Resident Evil 3
Parasite Eve
Parasite Eve 3
Tomb Raider 4
Tenchu
Dino Crisis
Tomb Raider
Tomb Raider 3
Nightmare Creatures
Resident Evil 1

STRATEGIE
FF Tactics
Civilization
Front Mission 3
Vandal Hearts-seria
Warzone 2100
Warhammer:DO
Red Alert-seria
Dune 2000
Brigandine
Populous 3
Warcraft 3
KKND
Theme Park World
Syndicate Wars
Warhammer

RPG
Final Fantasy 7
Koikoden 2
Senogears
Vagrant Story
Legend of Mana
Grandia
Final Fantasy 3
Saga Frontier 3
Star Ocean: TSS
Suikoden
Wild Arms
Brave Fencer Musashi
Legend of Legaia
Diablo
Breath of Fire 3

INNE
Driver
Bomberman-seria
Bishi Bashi
Worms Armageddon
Psy Psy 1 i 3
Monster Rancher
Vib-Ribbon

LOGICZNE
Super Puzzle F. 2T
Mr. Driller
Ballistic
Devil Dice
Beat a Move 3
The Next Tetris
Kula World

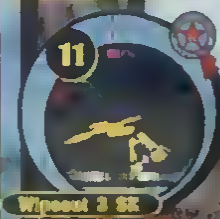
Jak powstały rankingi? Otóż każdy z redaktorów przesłał swoją alfabetycznie ułożoną listę przebojów w określonym gatunku, następnie wszystkie propozycje od poszczególnych osób zostały zbilansowane i w ten sposób powstały nowe listy. Warto zauważyć, że niektóre pozycje (głównie sequele bądź prequele gier

GRY NUMERO 12



Bishi Bashi

GRY NUMERO 11



Wipeout 3 SE

GRY NUMERO 8



DD Raw

Shiva



Ulubiony gatunek: sportowe

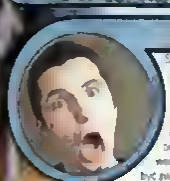
OVE PARADE ... Wipeout 3 SE, DD Raw, In Cold Blood ...

Loki



Ulubiony gatunek: sportowe

Kali



Ulubiony gatunek: bijatyki

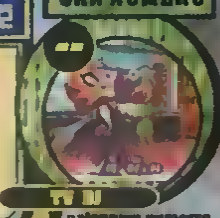
Wipeout 3 SE, X-Men, Kaudelka

Piąte (aktualnione) rozwinięcie rankingu

Tekken II

2. Ridge Racer 5
3. DOA2
4. Stepping Selection
5. Drumania
6. Street Fighter EX3
7. Type-S
8. A-Train 5
9. Fifa Soccer WC
10. Golf Paradise

GRA NUMERO --

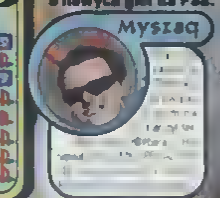


TV DJ

W następnym numerze będziemy czym czytać, ponieważ już dziś mamy 5 nowych gier na PS2.

GRY MUZYCZNE (ranking dwuplatformowy)

1. Stepping Selection
2. D.D. Revolution
3. Drumania
4. Guitar Freaks
5. Un Jammer Lammy
6. Parappa The Rapper
7. Dust A Groove (2nd)



Mysiaq

Z ARCHIWUM PSX EXTREME

Ściema po 3 latach postanowia odtwarzacza CD w samochodzie "zorientował się", że wtórny po włączeniu zapalenia otworów... Teraz znowu powiedzą, że nie to wcale nie przeszkadzało. Szkoda by tam (przecież wystarczy nastawić gazik, no nie?:).

Nie dziwcie się nie podczas zakrzu redakcyjnych (nawet piątek miesiąca), bo tutaj spanie siedzi zazwyczaj Gamera i "pokoje stoją otwarty". Na pewno niedobre Czytelnik może to potwierdzić).

Star pewnego dnia robił porządek w Redakcji. Znalazł na stanie wiertło i podszedł z Drumanii pogadać, sprzedawał siedzący z sobą (!), stwierdził, że nie pasują - i wywalił do kosza:).

MOJE TRZY GROSZE



Shiva

★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Sławiczek GRYPSOW

kuna/ kurka wodna

IN COLD BLOOD

TIP

Gra byłaby hitem, gdyby ukazała się dwa lata temu, teraz to tylko nędzna podróbka innych tego typu gier.





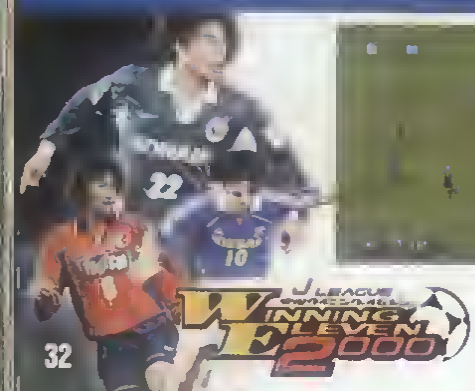
Z pamiętnika tajnego agenta:

Jeden z "naszych" został zdekonspirowany, wysyłamy Cię na krańce Rosji do jakiejś zapadłej kopalni, bo tam widziano go po raz ostatni. Resztę instrukcji przekaże Ci na miejscu tajny współpracownik, lepiej jednak nie darzyć go nadmiernym zaufaniem, bo takie i on należy do dzielnego grona podejrzanych. To by było na tyle jeśli chodzi o odprawę, a od teraz radź se człeku sam... Aha, jakoś uda Ci się wrócić cało, kolejne misje już czekają...

Tak oto prezentuje się pokrótce najnowsze dziecko grupy REVOLUTION, której to programiści pozaznaczali rozgłosu twórcom takich hitów, jak chociażby FEAR EFFECT czy METAL GEAR SOLID. W założeniach, IN COLD BLOOD miał łączyć w sobie elementy rasowej przygodówki, gry akcji, no i tzw. "skradanki". Kierujesz poczynaniami super tajnego specjalnego agenta, będącego wypadkową Sherlocka Holmesa i Rambo, co by zatrudniające Cię agencja miała czym pochwalić się przed Pentagonem. Przenikasz więc niezauważony w szeregi wroga i znoszysz prowadzić dochodzenia...

ŁODAFAK?

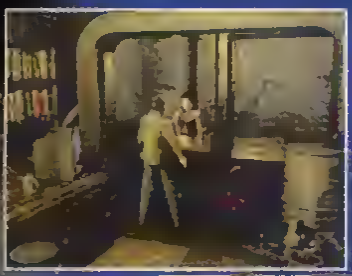
No dobra, przekradłeś się jakoś obok pilnujących wejścia strażników, którzy dajmy na to nie słyszeli otwierających się ze zgrzytem drzwi, chociaż stali dwa metry od nich. Widziałeś pewnie na filmach, jak Rosjanie w bardzo specyficzny sposób nawijają po angielsku. Podobnie jest i





Prawdziwie miłą niespodziankę przyszykowało KGNAMI, wypuszczając w Japonii na Saniska jeszcze jedną grę spod znaku WINNING ELEVEN, tym razem oznaczoną liczbą 2000, a będącą kontynuacją WE4 (w Europie ISS PRO EVGLUTION) Tytuł ten bynajmniej nie jest przypadkowy - wymownie podsumowuje on całą PSX ową serię, zamykając ją zarazem definitywnie i dając przedsmak nadchodzących kontynuacji, ale już na PS2.

Jako że miejsca nie mam zbyt wiele - od razu jadę z konkretami. Grę rozpoczyna fachowa interka, utrzymana w konwencji dynamicznego telewizyjnego tasiemca, budząca - nie bez powodu zresztą - silne skojarzenie z FIFĄ. Ale na tym podobieństwa do produktu EA się kończą - WE 2000 to po prostu nic innego, jak wspaniały, doskonale wszystkim znany ISS PRO EVGLUTION. Grafika bez żadnych zmian, system sterowania również. I właściwie tylko prawdziwi tani serii dostrzegą kilka ukrytych tu smaczków, bez wątpienia jednak wpływających na zwiększenie rajcowności tej pozycji. Delikatnej poprawce poddano przede wszystkim strzały - teraz choć trudniej, to znacznie skuteczniej pokonać można bramkarza z większej odległości. Dodano kilka nowych



walki, z użyciem broni wręcznie. Hałas spowoduje zlot znajdujących się w pobliżu strażników, takowej ewentualności staraj się zatem unikać. Nie chawiaj się za to alarmu, raz pozwoliłem jednej ofierze uruchomić syrenę alarmową, ale agynat obejmował wyłącznie pojedyncze pomieszczenie. Cała reszta załogi niewzruszenie pełniła swoje obowiązki, czyli obijali się w najlepsze. Nie wiem jak Ty na to patrzysz, ale w moim odczuciu takie wpadki po prostu zabijają klimat gry.

DROGA PRZEZ MĘKI

Zaczerpnięty z serii RESIDENT EVIL system sterowania jest tu bardzo toporny, postać reaguje z lekkim opóźnieniem, co jest wielce irytujące. Niezależnie od źródła światła i cienia rzucanego przez elementy otoczenia, alan Cards jest zawsze pod nim. Próbowano to niekorzystne wrażenia niejaka zatrzeć, bo czasami jakowaś jaskrawa barwa próbuje się od bohatera "odbijać", efekt jest jednak wyjątkowo groteskowy i nienaturalny. Na oprawę graficzną składają się prerenderowane lokacje, urządzone zresztą bardzo ubogo zarówno pod względem ilości detali, jak i palety kolorów. No i ta kamera - statyczna aż bo bólu, zdarza się kierować postacią wielkości trzech pikseli, bo Twój punkt widzenia umiejscowiony jest spory hektar od miejsca akcji. Muzyki to tu praktycznie nie ma, a udźwiękowienia na poziomie miernym nie wspomagają też podłożone przez kiepskich aktorów głosy. Do tego słychać stąpanie Corda po podłodze, ale po schodach już nie.

tutaj, ale fakt, iż Cord (tak wabi się nasz heros) mówi płynną angielszczyzną nie budzi u rozmówców najmniejszych podejrzeń. Trochę to dziwne, bo przecież cały personel kopalni szuka tego samego agenta co Ty, z tą tylko różnicą, że w przeciwieństwie do Ciebie oni chcą go wykończyć. OK, bmiemy dalej... W ICB mało jest typowej wyżywki, przeciwników wykańcza się z grecją, zakradając się cichaczem od tyłu i częstując ciosem w szyję. Potem możesz jeszcze przeszukać zwłoki, aby zabrać magazynki lub apteczki. Czasem jednak nadarzy się konieczność stanięcia do otwartej

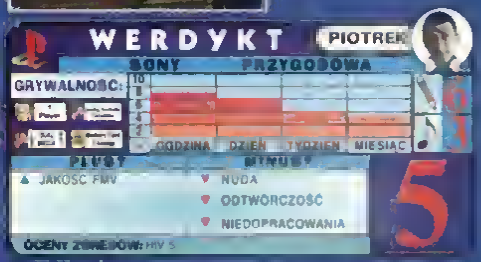






CZYLI

ICB byłby małe hitem, gdyby ukazał się ok. dwa lata temu, teraz to tylko nędzne podróbka innych tego typu gier. Wpadka goni wpadkę, napisałem już, że przez postacie przechodzi się niczym przez powietrze? Brrr...



animacji, troszeczkę inaczej wygląda walka w powietrzu (zawodnicy potrafią mocniej i wyżej uderzyć piłkę), lepiej gra też formacje obronne, z golkiperem na czele.

Dlaczego zatem nie kolejna "dycha"? Po pierwsze, zmiany w stosunku do poprzednika są kosmetyczne. Po drugie, do dyspozycji jest tylko 27 klubowych japońskich drużyn (plus zespoły gwiazd), a cnłość bazuje na krzeczkach (opcje, menuey, nazwiska zawodników itd.). I wreszcie po trzecia - PALowski EVOLUTION to wciąż najlepsza i najbardziej rozbudowana część serii







KUDŁKA

TIP





Wielu z Was pomyśli teraz, że ma przed sobą klona serii o RESIDENTem w tytule i po części będą mieli rację. Jednakże KOUDELKA to nie RESIDENT z jednego prostego powodu - do konfrontacji z zombiakami i resztą nawiedzonych dochodzi na osobnej planszy i jest to (w uproszczeniu) strategia turowa. Do tego dochodzi jeszcze element zdobywania doświadczenia i podnoszenia charakterystyk, a więc mamy RPG pełną gębą.

Całość rozgrywa się w wielkim klasztorze (i to jest niezły pomysł), który niegdyś służył za więzienie o wysokim współczynniku resocjalizacji. Można by nawet powiedzieć, że ten, kto tam trafił, do końca życia nie popełnił już żadnego przestępstwa - pewnie dlatego, że w owym klasztorze umierał. A w ostatnich chwilach zawsze towarzyszył mu strażnicy-oprawcy dbający o to, by delikwent nie zasnął zbyt szybko z tego świata. Do owego miejsca przybywa nieświadoma historii więzienia dziewczyna i od razu ładuje się w wir wydarzeń. Już wkrótce dołączą do niej pomocnicy, sama uratuje im zresztą życie. Z prostych potyczek z umarlakami zostajemy niepostrzeżenie bohaterami dramatu, jaki rozpoczął się w klasztorze wiele lat temu i trwa do dziś, pochłaniając kolejne ofiary. Dowiemy się co przygnało młodą kobietę do tego nawiedzonego miejsca i co wyjdzie jej na spotkanie. Ostrzegam jednak, że gra jest krwawa i może spowodować bezsenność u osób podatnych na tzw. "mocne sceny". Dotyczy to zwłaszcza dzieci.





Słowniczek GRYPSÓW

"o co chodzi jakby?"

Od ostatnich miesięcy. Jego początki wywodzą się z nadużywania alkoholu w celu zadbania, podczas której ww. słowa padły. Parę osób zaczęło je powtarzać... i tak już zostało. Obecnie grypsują używany już w odniesieniu do wszystkiego, że w zasadzie nie ma rzeczy, z którą się nie dałoby w ten sposób użyć. (K: zaadaptowany dodatkowo wulgaryzm, użyty [illegible] Tomasza z radia Wawa)

Jednym machnięciem ręki zombie odrzucił dziewczynę na bok; lecąc straszliwie drewnianą barierkę i na współprzytomną zatrzymała się na skrzyni. Jak przez mgłę widziała Edwarda - coś do niej krzyczał, gdy rzucił jej swój pistolet. Pozbawiony ust trup wydawał się do niego szeroko uśmiechać, gdy chwiejnym, ale szybkim krokiem zmniejszał dystans. Edward był ciężko ranny już w momencie, gdy przyszła Koudelka - kobieta sprawdzająca właśnie stan swoich żeber po spotkaniu z ogrodzeniem, tak więc było mu prawie obojętne, czy umrze z ręki ożywieńca, czy też z ran jakie poniósł. Prawie, bo wolał jednak ten drugi sposób. Nigdy w życiu nie przypuszczałby, że klasztor, w którym się teraz znajdował, będzie kryć takie tajemnice. Najgorsze było jednak to, że zombie nie mogłyby istnieć bez dużo silniejszej magii. Bez magii tego, który ich wrócił z martwych, a więc kogoś znacznie potężniejszego niż te ohydne karykatura człowieczeństwa, którym pochylała się teraz nad mężczyzną. Mógł wyraźnie zobaczyć zsiniałą, miejscami oderwaną wraz z kawałkami mięsa skórę, wywrócone białka oczu - najbardziej przerażała jednak bezwładność, z jaką się poruszał. Jakby w ogóle nie miał kości, jak gdyby jakaś wewnętrzna siła podnosiła kadłub upierając dążący do wywrócenia się. Warkot dobywający się z gardła kreatury przemienił się w pełne euforii wycie, gdy zobaczyła bezbronność ofiary. Pan będzie zadowolony, gdy ich martwe szeregi powiększą się o jeszcze jednego strażnika. Pierwszy strzał obrócił trupem, wyrywając w miejscu wyjścia pocisku znaczną dziurę, gdyż ręka potwora wisiała już właściwie na samej skórze. Drugi strzał rzucił martwiaka na ścianę - osunął się po niej, głowa opadła mu na pierś i znieruchomiał.

WERDYKT SASZA

GRYWALNOŚĆ: 8

GRAFIKA: 7

DŹWIĘKI: 8

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

KLIMAT: 9

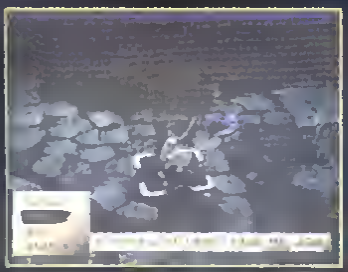
DŹWIĘKI: 8

SCENARIUSZ: 7

ANEMIA WALK

OCENY ZBIORCZE: 7

Pila

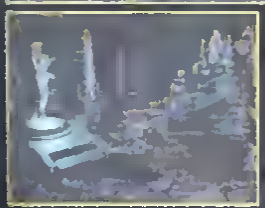


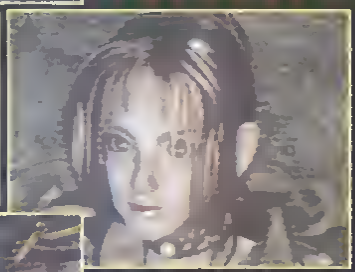
MOJE TRZY GROSZE

Połączenie doskonałego klimatu RESIDENTa z taktycznymi podejściem do walki oraz licznymi rozbudowanymi opisami potworów - dla mnie to bardzo interesujące połączenie. Szkoda tylko, że mamy walk wyglądają tragicznie, zaś animowane wstawki mimo wszystko pozostawiają wiele do życzenia (zwłaszcza Motion Capture kontra!). W sumie jednak gra się płynie, a niektóre "osiągnięcia" powinien zadowolić nawet najbardziej (wyjątkowo trzeźwi) zabójcę zombiaków.

Star

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆







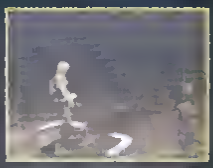


Jednym machnięciem ręki zombie odrzucił dziewczynę na bok; lecąc strzaskała drewnianą barierkę i na wpółprzytomna zatrzymała się na skrzyni. Jak przez mgłę widziała Edwarda - coś do niej krzyczał, gdy rzucił jej swój pistolet...

Mówiąc o KOUDELCE jako o RPG trzeba zaznaczyć, że każda z kierowanych przez nas postaci opisana jest przez osiem charakterystyk (siła, wytrzymałość, zręczność, szybkość, inteligencja, umysł, szczęście, pobożność (?)), które możemy podnieść o cztery punkty, gdy osiągniemy kolejny poziom. Ale nie ma lekko - zaniedbanie pozostałych cech już wkrótce odbije się na skuteczności zawodnika, nie mówiąc już o tym, że cechy są od siebie zależne - zbyt silne rozwinięcie jednej może przytłumić efekt drugiej. Warto więc dbać o równomierny rozwój parametrów. Dobrze widziana jest jednak natychmiastowe dopakowanie wytrzymałości, gdyż naprzeciw nas stają coraz silniejsze stwory, a bossowie z ich masowymi atakami (wolą we wszystkich naraz) mogą być po prostu zabójczy.

By sobie z takimi dziadami poradzić, trzeba zaopatrzyć się w broń - i to nie lichą. Pod tym względem zaoferowano nam niezły arsenał, począwszy od noża, przez miecze, dzidy, pistolety, na strzelbach i kuszach kończąc. Dodatkowo, znaleziona broń może być wzbogacona o element magiczny, czyli np. może to być kij z wampirzą zdolnością wysysania z przeciwnika energii albo many, ewentualnie podnoszący ilość HP. Używanie każdej z tych broni powoduje wzrost naszej skuteczności w posługiwaniu się nią. I tak w przypadku miecza, z początkowego jednego machnięcia, gdy podniesiemy swoje umiejętności, możemy walić trzy razy w jednej turze. Z pistoletu na najwyższym poziomie również można strzelać trzy razy w ciągu kolejki. Jakie ma to znaczenie, nie muszę chyba tłumaczyć.

Do dyspozycji bohaterów oddano również (o jakże) magię - jedni radzą sobie z nią słabo (Edward), inni lepiej (Koudelka, James). Możemy zaatakować przeciwników żywiołem (ogień, woda, wiatr, ziemia), wyleczyć siebie lub kumpla, czy ożywić go, ewentualnie możemy skorzystać z magii podnoszącej nasze cechy (Fortify Ability). Z magią jest podobnie jak z bronią - używanie powoduje wzrost skuteczności - zwiększa się zasięg i siła czarów, jednocześnie pobierana jest jednak większa ilość MP potrzebna do rzucenia zaklęcia. Do poprawienia siły magii mogą przydać się także różnego rodzaju amulety, broszę, pierścienie i tym podobna biżuteria. Warto dopasować ją indywidualnie do potrzeb noszącego.

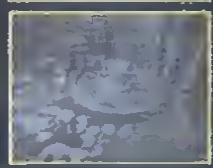


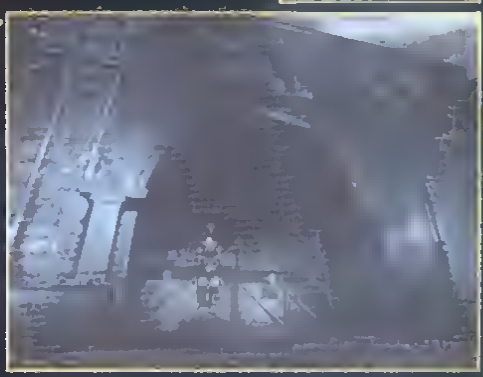


Z tym arsenałem możemy stanąć w szranki z przeciwnikiem. Tu małe niespodzianka, początkowo może zadziwić ich wygląd (np. opętana krzesła czy stoły), ale w późniejszej fazie gry naszym oczkom ukażą się "normalne" zombie, oderwane wpółpodobne ręce, zwłoki z oderwaną górą lub dołem tułowia, przeszyte dodatkowo ostrzami - czyli to, co się może już podobać. A już na pewno spodobają Wam się dźwięki przez nich wydawane. Poza tym KOUDELKA oferuje jedne z najlepiej zrealizowanych cut-scenes, jakie dane mi było oglądać. Aktorzy zagrali fenomenalnie (zupełnie nie czuć sztuczności dialogów). Duży plus dla autorów. Muzycznie, no, tu już trochę ponad przeciętnie, nie poraża, ale na pewno nie przeszkadza. Coś ostatnio nie mogę znaleźć dobrej muzyki w grach, które recenzuję, trudno.

Od strony graficznej gra prezentuje się niełto - renderowane tła z poruszającymi się poligonalnymi postaciami, tak jak w RESIDENCIE. Dobrze zrobione są też filmiki (za wyjątkiem pierwszego), doskonale wprowadzające w nastrój. Jedynie w czasie walki wszystko jest liczone, plac boju to płaska powierzchnia, po której poruszają się zawodnicy. Nic specjalnego. Dodatkowo wszystko dzieje się zbyt wolno. Jeśli jednak przyzwyczaicie się do tej ociężałości (a nie macie innego wyjścia), to ukaże się Wam (mam nadzieję) to, co objawiło się w KOUDELCE mnie - czyli coś tylko troszkę słabszego od PARASITE EVE i RESIDENTa. Ale tylko troszkę.

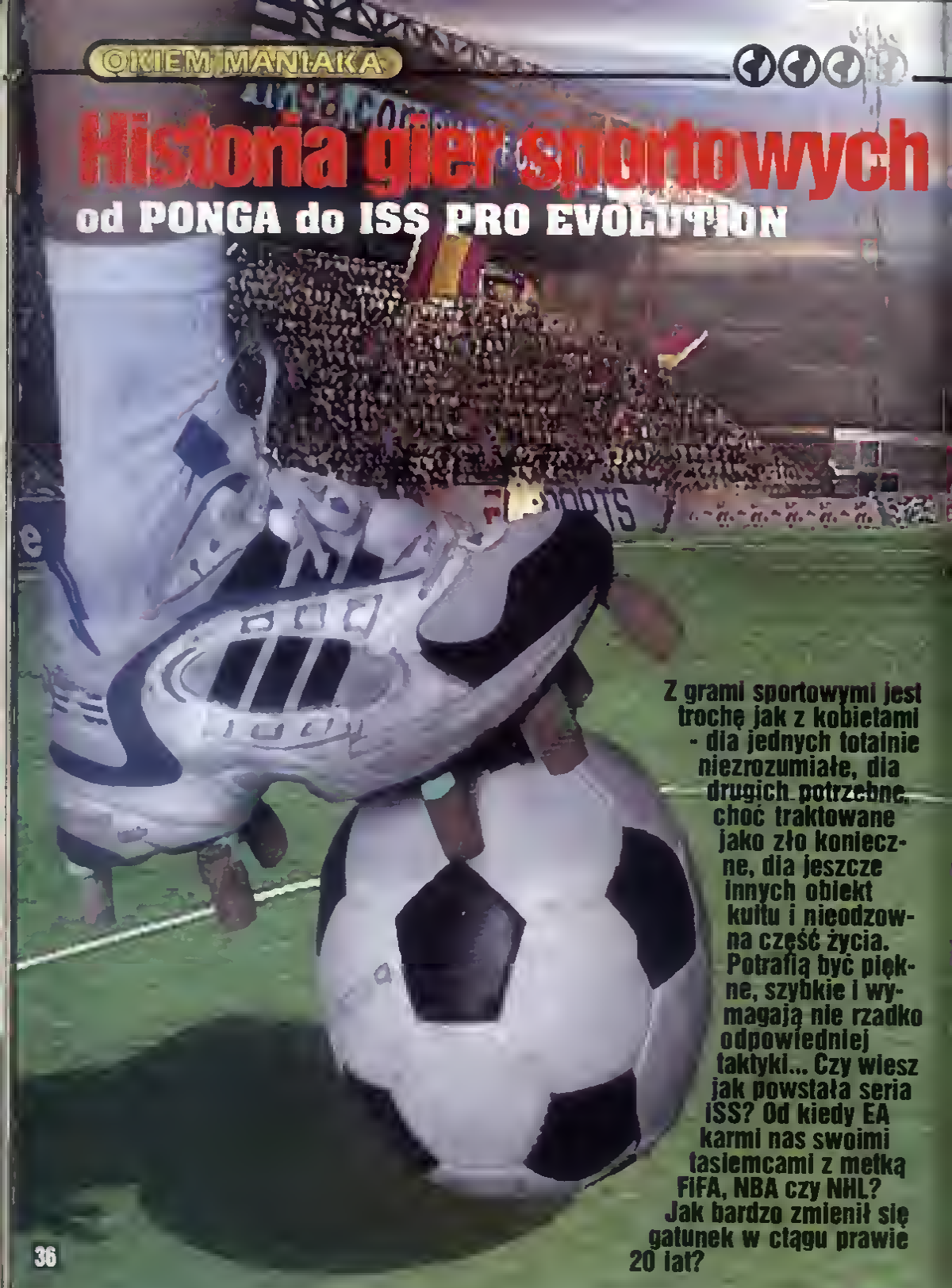






Historia gier sportowych

od PONGA do ISS PRO EVOLUTION



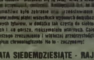
Z grami sportowymi jest trochę jak z kobietami - dla jednych totalnie niezrozumiałe, dla drugich potrzebne, choć traktowane jako zło konieczne, dla jeszcze innych obiekt kultu i nieodzowna część życia. Potrafią być piękne, szybkie i wymagają nie rzadko odpowiedniej taktyki... Czy wiesz jak powstała seria ISS? Od kiedy EA karmi nas swoimi tasiemcami z metką FIFA, NBA czy NHL? Jak bardzo zmienił się gatunek w ciągu prawie 20 lat?



Gry sportowe - jakże obszerny to i specyficzny zarazem gatunek! Specyficzny, bo liczący już sobie bez mała 20 lat, a będący przy tym jednym z prekursorów dla kilku nowych, wyodrębnionych w późniejszym czasie gatunków - [illegible] na stałe do naszego "glorjusowego" języka, używanych na co dzień: wyścigów, bijatyk, symulacji... No właśnie - już słyszę podniesione krzyki i protesty co niektórych [illegible]: "Wyścig albo bijatyka, że to sportowe gatunki? Co ten dupek wypisuje!". I - zasadniczo - obiekcje owe są uzasadnione, ale pomyślcie tylko; każdy jeden wyścig - nieważne zupełnie, czy to Formuły 1 czy wozów drabiniastych - to nic innego, jak czysto sportowe zmagania i takowa też rywalizacja. Za inny przykład znakomicie może posłużyć np. boks lub wrestling - do jakiego koszyka wrzucić ich elektroniczne wydania? Odpowiedź narzuca się sama, a ja wcale nie bez powodu przytaczam te przykłady. Chciałem dzięki nim zwrócić Waszą uwagę na fakt, jak niezwykle szeroko pojęte jest - wydawać by się mogło tak [illegible] określenie "gra sportowa". Co z [illegible] właśnie przyjdzie mi się zmagać w tym artykule, [illegible] z ich historią, stopniową ewolucją i rozwojem, przebiegającym powoli, ale systematycznie przez [illegible] przeciąg kawałek czasu. [illegible] wstępu pozostaje mi jeszcze tylko [illegible] niniejszy przegląd nie dotyczy żadnej konkretnej [illegible] platformy? Więc przechodzę - interesowałem się wyłącznie GRAMI, a nie [illegible] na których były odpalane. Jeśli tylko jakaś pozycja była dobra, wniosła coś do gatunku, miała mniejsze lub większe znaczenie w jego historii - starałem się ją tutaj wraz z krótkim opisem [illegible] niemożliwe było zebranie oraz przedstawienie choćby nawet jednej piątej wszystkich wydanych dotychczas sportowych tytułów, w dodatku tak często do siebie podobnych i co gorsze, maksymalnie wtórnych. Całość, dla lepszego zrozumienia i większej przejrzystości tekstu, ująłem chronologicznie. No to - zaczynamy!

LATA SIEDEMDZIESIĄTE - RAJ DLA AMERYKAŃSKICH NASTOLATKÓW...

Choć różne oficjalne źródła sprzeczają się na temat daty wydania pierwszej [illegible] gry o tematyce [illegible] nawiązującej do sportu" (o czym niżej), to rok 1972 przyjmuje się właśnie jako ten, w którym ujrzał światło dzienne program ochrzczony jako **PONG** - tytuł o całkiem znajomo dla niektórych Czytelników brzmiącej nazwie. Starszym z Was kojarzyć się może z komunistycznymi salonami gier i przepuszczaniem w nich całego groszu, innym z kolei z latami świetności poczciwej Amigi. Co by jednak nie mówić, PONG 1972 to "nieco" inna bajka, pozycja o stopniu skomplikowania prostszym od budowy przysłowiowego cepa (lk: wbrew pozorom, to nie jest oczywista...). I, z niesamowitą wręcz, i tak do dobrą sprawą nie do końca zrozumiałą, dawką rozgrywalności. Dwie małe prostokąciki do tego jeszcze mniejszych rozmiarów "piłka" i jedna, jedyna prosta aż do bólu zasada - poruszając się jednym ze wspomnianych prostokątów uderzać ową piłeczkę przed siebie. Tak, tak - mamy tu do czynienia z pierwszą próbą przeniesienia tenisa stołowego, szerzej znanego nad Wisłą jako ping pong, na grunt elektronicznej rozrywki! Dość powiedzieć, że taki właśnie miał być tytuł tej pozycji, jednak ze względu na niewielkie problemy (nazwa Ping-Pong okazała się już zarejestrowanym



znakiem), autor został mimowolnie zmuszony do niewielkiej korekty tytułu. Tymczasem PONG, z doklejoną od razu przez ówczesny komputerowy światek metką "video table tennis", dość niespodziewanie zyskuje nieprawdopodobną wręcz popularność (w USA i Japonii - [illegible] w Polsce), zapoczątkowując falę podobnych, wtórnych pozycji. [illegible] "pomysł", ale "gier" [illegible] tak naprawdę to dopiero "Gunfight" (MIDWAY, 1975 r.) oficjalnie uznany został za pierwszą grę wideo. Ale to tylko tak na marginesie, my wracamy do tematu ciągle mając w pamięci PONGa - mikroskopijny, wielu z Was być może powie też, że mocno dyskusyjny, zalążek opisywanego gatunku. Tymczasem kilka kolejnych lat musieli odczekać ówcześni "Gracze" na następne wydarzenie większej uwagi. Było warto - ale w grudniu 1977 roku ATARI wypuszcza przed świętami piękny prezent, komputer o "nie wąskiej" wówczas nazwie Video Computer System, zastąpionej nb. niedługo potem przez znacznie krótszą - Atari 2600. Wszystko to sprawiło, że pojawienie się pierwszej gry o tematyce sportowej z prawdziwego zdarzenia pozostawało już tylko kwestią czasu. I w końcu bomba wybuchła - na początku roku 1978, a mocą prawdziwie adekwatną do długiego okresu oczekiwania! ATARI wypuściło bowiem na rynek [illegible] grę [illegible], o wszystko mówiącym tytule "Football", będącą na owe czasy sporym wydarzeniem. Może nawet nie tyle samo gra [illegible] to dało wyjście, że w dalszym ciągu [illegible] przesuwających się [illegible] z powodzeniem [illegible] co wydany do niej, innowacyjny kontroler nazywany "Trackball". To ciągle było jednak mało, a oczekiwania zamiast maleć - rosły. Pod koniec lat 70. powstało kilka gier opartych o [illegible] wszelakiej [illegible] niestety brak), a nadchodzące dziesięciolecie zapowiadało się znakomicie.

LATA OSIEMDZIESIĄTE - MAMO! CZOŁG NA ULICY!?

W czasach, kiedy "u nas" trwał stan wojenny, za oceanem przygotowywano do wejścia na rynek dwie maszyny, które w dużym stopniu zadecydowały o późniejszym rozwoju gier. Był już rok 1983, a na myśli mam oczywiście ówczesne nowinki techniki w postaci Commodore 64 oraz konsoli NES (Nintendo Entertainment System). No i - zaczęło się! Jeszcze w tym samym roku nie kto inny, jak KONAMI uderzyło z [illegible] tytułami: pierwszym był **Hyper Olympics**, który to może niewiele Wam mówi, ale coś takiego jak **Track and Field** (wersja amerykańska) skojarzyć już łatwiej, nieprawdaż? Pomyślcie sobie - już 17 lat temu została zapoczątkowana ta niezwykła seria traktująca o letniej olimpiadzie. Do wyboru było aż sześć konkurencji, takich jak bieg na "setkę" oraz 100m p/p, skok wzwyż, w dal, rzut oszczepem i młotem. Porażała też strona wizualna, wszak grafika, niezwykle szczegółowa i kolorowa, rządziła na całej linii. Także w kwestii sterowania KONAMI ustaliło pewne standardy, po części do dziś zachowane, mianowicie mam tu na myśli jakże typowo moskarski sposób rozgrywki - dwa przyciski, z czego jeden odpowiedzialny za rozpędzanie (inaczej mówiąc bezkrytyczne nawalanie w przycisk), drugi - w zależności od sytuacji - za skok, wyrzut, etc. Gra odniosła fenomenalny sukces i doczekała się z mniejszym lub większym poślizgiem konwersji z automatu na NES a, C-64, Atari 2600, a później nawet na Amigę czy PSX-a. Drugim sportowym tytułem, wydanym w 1983 roku przez KONAMI, był **Tennis**. Sam tytuł mówi już chyba wszystko - ja mogę jedynie dodać, że traktował o wersji ziemnej tej pięknej dyscypliny, lecz niestety nawet w najmniejszej części nie umywał się do genialnego T N F - to zarówno od strony technicznej, jak i pod kątem grywalności. W tym samym okresie czasu ukazała się pierwsza piłka nożna na C-64, o tytule również nie-



Piła

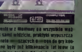
... 3) ja uznac za pierwszą, naszym zdaniem, wartą kopanie, gdyż pomijam tutaj kilka wcześniejszych, nawiązujących do Soccera jako wyłącznie tematyką, w dodatku ... na Atari 2600. Tam było to po prostu kilkanaście biegających po ekranie kropek, z czego po dziś dzień chyba nikt nie ... co było piłką, a co np. zawodnikiem.



Do tego dochodzi też **One On One** (C-64, EA) pierwszy program próbujący oddać realia koszykówki - kamieniem ... Dwóch zawodników i operowanie do czasu, co inwolowało kosz ... wtedy absolutna rewelka. Nie mniej głośnym tytułem okazał się też prawdziwy koniowrot dla grania ... T N F - **Decathlon** (C-64, ACTIVISION), podejmujący zmagania lekkoatletycznych, startujących w dziesięciu dyscyplinach królewskiej sportu. To było coś niesamowitego ... tylko co ... i ten fantastyczny system punktowania. Szybko powstało kilka mniej lub bardziej udanych wersji, m.in. na Atari ..., ale do dziś ..., że to właśnie ta pamiętna pozycja z "..." była zdecydowanie najlepsza.



Rok 1984 przyniósł fanom sportowej rywalizacji na ekranie kolejne dwie pozycje, i tym razem wydane przez prężnie już w owych czasach działające KONAMI. Z okazji pamiętnej (zwłaszcza dla nas) olimpiady w Los Angeles, zbojkotowanej przez wszystkie państwa komunistyczne, ukazała się zarówno w Japonii, jak i USA delikatnie podrasowana wersja **Track and Field**

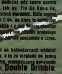


(na skądinąd rynku "Hyper Olympics '84"). Zawody były czysto kosmetyczne ... (wiodcie przykład ten doskonale oddaje sy... funkcję dojenia klienta z Memory na wszystkie ważne sposoby. Jak sami widzicie, praktyki wypuszczania szybk... ni... szących ... do gry kontynuacji, stosowane były już kilkanaście lat temu (a wszyscy się uwzięli na biedne EA. :) I o ile niemal identyczne ... olimpi... sprzed roku nie wzbudziło już - co oczywiste - takiego zainteresowania, o tyle oczy sportowych fanów zwróciły się w stronę **Super Basketball**. Bądź co bądź doczekano się wreszcie prawdziwej próby przeniesienia na postać elektroniczną jednej z najpiękniejszych gier zespołowych, j... wątpliwie jest koszykówka. Ale nie bez powodu napisałem "próby" ... nowy produkt KONAMI wiele swojej ... na tamte czasy) du... oryginalności, a także zarówno (poza "One On One") konkurencji nie przedstawiał jednak zbyt dużej wartości, prezentując płynność-grywalność w połączeniu z kiepskim przedstawieniem akcji. Pamiętajcie, że nie istniało wtedy wśród gier pojęcie "trójwymiar", co odgrywało dużą rolę w przypadku gier sportowych, zwłaszcza zespołowych ... przejrzystość i płynna ... ruchu to dwa podstawowe elementy. Na posiadaczach C-64 duże wrażenie w 1984 zrobił jeszcze pamiętny **Slap Shot** - "symulator" hokeja jak się patrzy!



Wertując kolejne karty historii wojego ukochanego gatunku, dotarliśmy już w miejsce oznaczone datą 1985. Ten rok nie był jednak dla pozycji sportowych zbyt udany - poza ukazaniem się konwersji piłeczki **Soccer** na NES-a oraz wersji arcade tenisa stołowego zatytułowanego **Konami Ping Pong**, nic szczególnego więcej się nie wydarzyło. Obie te pozycje zostały bardzo ciepło przyjęte przez Graczy, jakkolwiek nadal panowała w tematyce sportowym stagnacja, podczas gdy spore szumu wywołały takie pozycje, jak np. Yie Ar Kung Fu, będące ... dzisiejszych mordobić. Duże ... sytuacja panowała na rynku C-64, na który to ... pojawiało się sporo gier także i z ... interesującego gatunku, jednak nie prezentowały one ... średniego poziomu, przez co ... specjalnie o czym.

... Sylwester minął, a na kalendarzach widniał rok 1986. Niezwykle ważny, a to ze względu na jedną tylko - ale za to jaką! - gierkę, wypuszczoną ponownie przez niezawodne KONAMI. **Double Dribble**, bo o niej mowa, to drugi hit w dorobku firmy, stanowiący od teraz (wraz z TRACK AND FIELD i "Decathlon") trójkę zdecydowanie najlepszych gier wideo o tematyce sportowej.



Przyjrzyjmy się DD z bliska - to, co ... rzucało się w oczy i skutecznie powalało na glebę, to grafika. KONAMI zdecydowanie wyprzedziło tym tytułem ogólnie przyjęte wówczas wizualne standardy, dopełniając fantastycznej całości świetnie opracowanym sposobem rozgrywki, udanie łącząc tutaj elementy typowe arcade owe z symulacją. Tymczasem na rynku komputerów wciąż sporo golfu zalewało rynek C-64, głównie jednak były to strzelanki w stylu GRADIUS, kolejne klony TETRISa, czy też PAC MANa. I tak na dobrą sprawę posiadacz maszyny spod znaku Commodore wciąż w tematyce gier sportowych wybór miał nie dość, że niewielki, to i niespecjalnie ... Wprawdzie pojawiły się nowe piłki nożne, takie jak np. **C-64 Soccer**, **International Soccer** lub **Footballer of the Year**, nie brakowało też golfów (kilka części wydanych na C-64 i Atari 2600 słynnych serii **Golf** oraz **My Golf**) i kręgli (w sumie pięć części "Bowling"). Dało się nawet znaleźć parę tytułów poświęconych futbolowi amerykańskiemu, a ogólna liczba pozycji sportowych na oba komputery liczona w tym momencie już była w setki sztuk. Ale wszystko to nie może zamazać rzeczywistego obrazu, jaki zachował się z tamtego okresu - duże (najczęściej na PD), czasem kilkanaście) niemal identycznych gier o podobnych tytułach, wiernie wykonanych, tworzonych głównie przez zapaleńców owych maszyn. A taka sytuacja pozwalała w dalszym ciągu rozdawać karty przez firmy japońskie i rynek arcade.

Minęło kilka kolejnych bezbarwnych miesięcy, by ponownie KONAMI zaserwowało Graczom pozycję na swoje ... tym razem na tapetę wzięto jeszcze jedną, do tej pory stosunkowo mało popularną dyscyplinę - mianowicie hokej. Wydana w 1987 roku **Blades of Steel** odniosła natychmiastowy ...



sukces, ... i w ... założony sukces, potwierdzany przez ... z tytułu ... mistrzowskiego, ... "Double Dribble". Ale nie bez powodu to wszystko - BOS ... niezwykła dynamika rozgrywki, ... dźwięk i prawdziwie ... liczba rozgrywek. Ale wracając do ... - wyraźnie zaczynała się ... coraz to ostrzejsza konkurencja na ... wynikająca głównie z faktu istnienia ... już liczby dobrych i solidnie zabezpieczonych finansowo firm software owych. Do tego gry sprzedawały się w coraz to większej ilości egzemplarzy głównie właśnie ze względu na znaczną poprawę ich jakości, co skutecznie nakręcało przy okazji całą koniunkturę. Zyskali na tym Gracze - jeszcze w 1987 roku ACCLAIM przedstawiło bardzo udaną propozycję na konsolę NES zatytułowaną **Winter Sports**. Kilka zimowych dyscyplin, od chociby zarąbiste skoki narciarskie, kiełbien czy biegi, pozwalały nieźle się zabawić, zwłaszcza przy grze kilkuosobowej. Pojawiła się też firma TECMO, proponując na wstępie **Tecmo Baseball** opracowany dla NES-a. I od razu pozycja owa stała się zdecydowanie najlepszą symulacją tytułowej dyscypliny, w którą to można było przyciąć nie ruszając się z domu.

Pozytywnie "drgnęło" też i na rynku C-64, trzymającego się wciąż wszystko jeszcze całkiem nieźle i ani myślącego ustępować pola lepszym technicznie systemom. Nastał rok 1988, który to posiadaczom popularnej "komody" zapadł w pamięć przede wszystkim znakomitą kopaniną **Microprose Soccer**. Gala ta, wg. zgodnej opinii większości miłośników futbolu, okrzyknięta została najlepszą i niepokonaną piłką nożną



dostępną na ten komputer w ciągu całego jego żywota. Stało się tak przede wszystkim za sprawą świetnego prowadzenia piłki, dużej przejrzystości pola gry, jak również dzięki wielu opcjom, tak skutecznie urozmaicającym rozgrywkę (można nawet grać w kalosze ...), co przy dodawaniu wszystkiego powyżej solidną dawkę rajcowności, dało iście miażdżący efekt końcowy. Tymczasem pomaleńku zaczynał łapać wiatr w żagle pecet, na którego oprócz wielu konwersji głównie z maszyn ośmiobitowych pojawiały się coraz częściej gry pisane specjalnie dla niego. Jednym z najlepszych wówczas tytułów było **Calgary 88** wydane z okazji odbywającej się właśnie kolejnej zimowej olimpiady. Konkurencje typu slalom między drzewami (swoją drogą - kapitalny patent!) czy bobsleje to rewelka, że o

... co narodziło nawet się przyjęło. Lam. Multiplayer... Co by jednak nie mówić i jak nie upiększać, to konsole oraz maszyny arcade nadal rządziły i trzęsły rynkiem, zwłaszcza jeśli idzie o gatunek gier sportowych. A na tych ostatnich w 1988 roku ukazało się kilka ważnych, znaczących tytułów m.in. **The Final Round** (arcade), **Bandai Golf** (NES), **Ice Hockey** (NES) czy **Konami 88**. TFR to pierwszy naprawdę ciekawy boks, w jaki dane mi było kiedyś pograć (później konwersja na C-64) wyprodukowany oczywiście przez nikogo innego jak KONAMI. boks ów był niezwykle prosty (dwa przyciski: blok/atak), niczym nie wyróżniający się graficznie, a jednak mający w sobie to "coś" (pamiętam, że jak zobaczyłem go na automacie w salonie w SPOOK o to mi kopara opadła - Mr.S). Na rynku golfów sytuację zagmatwało BANDAI, wydając grę, która dzięki kilku innowacyjnym i przełomowym rozwiązaniom (wprowadzono wreszcie stosowne i niezbędne w tej dyscyplinie zagrywki oraz opcje) stała się jedną z częściej kupowanych pozycji. Walka toczyła się też od tej gry o prymat najlepszego hokeja, bo Nintendo ... **Ice Hockey** poważnie nadszarpnęło wizerunek ... STEEL (a w ... **Face Off** z 1987). Nowe symulacje prosto z firmy hydraulika



dostawała się porządną oprawą audio wideo jak również potężną dynamiką, w dużym stopniu wpływającą na samą zabawę i radochę z niej płynącą. Na rynku ... druga część TRACK AND FIELD, która to jednak przeszła bez większego echa, nie odnosząc choćby nawet w połowie takiego sukcesu, jak to miało miejsce pięć lat wcześniej w przypadku "jedynki". Za spore wydarzenie uznać należy jeszcze ukazanie się jednej z pierwszych sportowych gierek stworzonych wspólnie przez KONAMI oraz ELECTRONIC ARTS **Skate Or Die**, będącej prawdziwie nowatorską



próbą przeniesienia ... dyscypliny, a więc "skejtowskich" zmagań na ... Trzeba przyznać, że pomysł był trafiony, a gra bardzo szybko zdobyła sobie sporą popularność, wydatnie przyczyniając się tym samym do rozwoju EA.

Prawdziwy nawał dobrych, pamiętnych do dzisiaj pozycji zaserwowała nam w następnym, 1989 już roku, firma TECMO kontynuująca wydawanie serii gier sportowych z nazwą firmy w tytule. Ukazały się kolejno **Tecmo Bowl, Tecmo Soccer** i **Tecmo Tennis** wszystkie na konsolkę NES. Głośnymi wydarzeniami były też dwie premiery: elektronicznej wersji siatkówki od KONAMI, zatytułowanej **Kings of the Beach** (wydanej później przez EA na C-64) oraz pierwszego golfa firmowanego nazwiskiem słynnego zawodnika w tej dyscyplinie, konkretnie **Jack Nicklaus Golf**. Ten ostatni ustanowił zresztą kolejne nowe standardy w tego typu grach, stając się od razu wyzn...m jakości dla nadchodzących, podobnych tytułów. Tymczasem



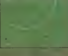
na rynku komputerowym jedynie nowa piłeczka **Gazza's Super Soccer** (C-64) od EMPIRE odniosła jakiś symboliczny sukces, ... sposobu okazywania akcji - w momencie rozgrywania piłki na środku boiska mieliśmy standardowy widoczek z góry. Ale już w chwili zbliżania się do pola karnego kamera automatycznie przeskakiwała w tryb zza bramki, co w sumie zamiast pomagać przeszkadzało w rozgrywce, niemniej jednak było czymś nowym i oryginalnym. Następne miesiące znów przyniosły kilka wartych uwagi tytułów, m.in. słynną, uliczną wersję kosza **Punk Shot** (KONAMI), a także najlepszego wówczas bilardu **Cue Boy**, wydanego na C-64 i peceta przez CODEMASTERS.

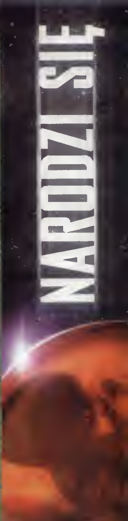
PRZEŁOMOWE LATA: 1991 - 1994

... To właśnie w tym ... lowe nabrały zupełnie nowej jakości, pojawiły się zalążki kontynuowanych po dziś dzień serii a kilka wydanych wówczas tytułów zmiażdżyło niejednego Gracza. Zresztą na samą myśl o emocji w klawiaturkę naparzam dość szczególnie, no, chyba to walenie ... można uznać za normalny objaw. Ale rodzian nie reaguje, zatem chyba nic nadzwyczajnego się nie dzieje. Istotne jest, że nie konsole zostają już wyraźnie z tyłu, a najlepsze gierki powstają - jak to się kiedyś ładnie mówiło - "na Computer". A trzeba wiedzieć, że wyraźnie zmalało wówczas zainteresowanie komodorkiem, który to wymierał nie bez powodu - na rynek szturmem weszła przecież jakże po dziś dzień mile wspominana, Amiga oznaczona cyfrą 500. To wspaniała maszyna dostarczyła sportowym fanom mnóstwo kapitalnych gier, z których w pierwszej kolejności wyłania się oczywiście przeogromny, boski, genialny i ponadczasowy **Sensible Soccer**! To kompu-



terowa piłka nożna prosto od Sensible Software, którą do dzisiaj (!) wielu uważa za niepokonaną i najlepszą, była absolutnym fenomenem w ówczesnych czasach. Niezapomniany widok z góry, "piłkarzyki" składające się z paru pikseli, zaledwie dwa przyciski (strzał/wślizg i podanie), szybka, niezwykle dynamiczna akcja - kto z was nie pamięta?! I ta ilość zawartych drużyn - tak narodowych, jak i klubowych - po prostu RE-WE-LA-CJA. Nic dziwnego, że doczekaliśmy się ogromnej liczby kontynuacji (wersje sezonowe np. 92/93, **Sensible World of Soccer**) i późniejszych konwersji, z których jednak zarządziły tylko i wyłącznie te na Amigę. Drugą, mniej popularną, choć także niezwykle głośną odmianą piłki nożnej na Amigę oraz PC (wcześniej także i C-64) była seria **Kick-Off** (Anco, 1989 - 1994), z której dwie pierwsze





...zapału. Rozkwitał platformy gdzie Dino Dini idea rozgrywki w "Kick Off" była bardzo podobna do tej z SS, a więc widok z góry i malutkie postacie piłkarzy - wszystko w celu wyciskania maksimum radochy z grania, bez jakichś wizualnych fajerwerków. Dwie pierwsze części były oferowane latami, ewidentnie trzeciej, skupiającej... bliżej niedoty zabrakło troszeczkę dobrej wróżenia pomysłodawcom.

Ale, jako że nie samą piłką człowiek (a raczej Graczy) żyje, przyjrzyjmy się teraz sytuacji panującej dyscyplin. Dużą rolę, co gwarantuje, zaczęła już odgrywać ELECTRONIC ARTS, które zapoczątkowało w znamienitym okresie swego liczne znanych i kontynuowanych poźniej dzieł serii. In 1991 roku na konsolę NES oraz - coraz śmielej zajęte rynkiem na rynku Sega Genesis pojawia się **NHL Hockey** (z nieodżenną oczywiście liczbą 91 w tytule), znany już jako "EA International Hockey". Od teraz bokiej tym skazało się na najmniejsze gierkowy sanyjale, co roku, z czego w swojej historii zaliczć można dwa przełomowe momenty. Pierwszym była edycja 1995, drugim 1996 (edycyzy pocoto). Co było takiego nadzwyczajnego w obu tych tytułach? Grafika, mówi witi grafika. Prawdziwie kapiąca zady w owych czasach, zwłaszcza wersja 96 - to pierwszy bokej śmigający na ekranie dopuszczalnym akceleratorem 3D. W 1991 r zapoczątkowano została już inna, mało o nas znana i głównie równo sportowa seria EA, poświęcona futbolowi amerykańskiemu - **Madden NFL 91** (dla zgłodniejszych się w szczegóły [kogo ten sport interesuje?!], przeniesiony się w rok 1993, kiedy w premiery miała ważna gra KONAMI, zatytułowana Pilot ariel Storm. To niezwykle arcade owe i jajcarskie kaszubka, choć szata w sobie nie była niczym nadzwyczajnym, w jednak mocno zaskoczyła firmę MIDWAY, stworzeniu bardzo podobnej (oczywiście pogadanki). I tak właśnie narodził się **NBA Jam** mega-grywalny kosz, pozbawiony celowniczym elementów symulacji (tylko czterech zawodników, brak fouli, koszykowe wstawy z dwudziestometrowej obrzeżami, itp.), głównie wę-



łącznie na dobrą zabawę. Gra była olbrzymim hitem i doczekała się wersji na PC, NES, SNES, Genesis, a później nawet na Gameboya i PSX'a (NBA JAM EXTREME i zwykły). Premiery miały też słynne kaczyżówki z różnymi "latającymi Mike'ami" w roli głównej i tą najbardziej znaną na czele - **Jordan in Flight**, wydaną na PC (1994) oraz konsolki Sega i Nintendo. No i oczywiście **NBA LIVE '95**, która podobnie jak inne sportowe pozycje EA oparte na fizyce, wprowadzała przełomowe rozwiązania, stając się z miejsca najlepszą dostępną symulacją gry w kosza. O całując się za mamuci troszeczkę wstecz, przypomnę mi się ciekowa produkcja z 1991 roku, kamikrowiej pierwsza gra traktująca o rulkach - wydana przez KONAMI "Roller Games". Co dalej z kurdzioł znanych tytułów? EO wypuściło na NES-a (1991) Orgaz część Okole or Clo, a American Video heinich ulubiankowa Double Dunk Volleyball. Rok 1992 przyniósł z kolei wysyp tytułów związanych z odbywającą się wtedy letnią olimpiadą w Barcelonie, jak choćby **Olympic Summer Games** na konsolę Genesis, **Barcelona 92** (PC, Amiga). Jednak gry te poza oczywistymi tytułami nie wielkiego sobą nie prezentowały. Jako ciekawostkę zapamiętać jeszcze warto o wydanej w 1993 roku **Bully's Sporting Darts** (PC, Amiga, Oterij, grze traktującej o... rzutkach!

Pod koniec 1994 roku [apodoba premiera naszego kochanego Szaraka zbiegła się z wydaniem na SNES-a pierwszej gry ze świetnie znanej dzisiaj serii **International Superstar Soccer**. I choć KONAMI raczkowało dopiero na granicach piłek kopanych, to jak zwykle wszystkich kompletnie zaskoczyło na plus, tworząc wspaniałą, niezwykle grywalną symulację nożnej na ówczesne standardy. Grafika, animacja, odźwiękowienie (śpiewy kibiców rządzą!). Niezłe rozgrywki, komentator - wszystko było najwyższych lotów. Ja po dziś dzień ślęgam od czasu do czasu op tym tytule, ciesząc jego i zagrywając się w niego jak głupi, będąc przy tym pewnościowie wyrazy litości wśród domowników. O takich smaczkow, jak np. podnoszenie ręki przez obu walczących o piłkę zawodników, gdy to wychodzi za linię i braknie tylko okrzyku: "Mojeł":!, lub możliwość trafienia w łeb siedzących za bramką fotoreporterów (poezja), brakuje od w dziesiejszych, najnowszych wydaniach KONAMI, słyszysz? A w roku 1995 szybko okazało się kontynuacja pt. **ISS Deluxe**, jeszcze bardziej rozbudowana, z poprawionymi elementami rozgrywki i kilkoma miłościwej zmianami. Ale na brak dobrej gały nie mogli narzekać też kompuerowcy. Pamiętając wspomniane wyżej "Sensible Soccer" i "Kick-Off", pocątu 4 konsole dlwoisi zaszkowała pierwsza [FIFA] oznaczona liczbą 95. Niektórzy pamiętają [illegible] tą nazwą - **International Fifa Soccer**, celowo ogodobnego przez EA do produktu KONAMI, z którym właśnie w zakończonych walczą konkurencja. I trzeba przyznać, że udało jej się to znakomicie, głównie ze względu na zastosowanie podobnego do tego z ISS [niekorzystnego jak na tamte czasy] izometrycznego rzutu kamery. Jeszcze większej liczby rozgrywek i drużyn oraz wyemporowania potężnej kasy w reklamę.



W kilku ostatnich zdaniach dotyczących okresu 91 - 95 chcę przypomnieć Wam jeszcze kilka ważnych, zeszkwiek może mniej znanych tytułów, głównie ze względu na odpowiednio mniejszą od piłek nożnych czy innych kosztów popularność. Ot, np. znakomity i wodnej wielu, wiele osób (w tym i mojej skromnej persony) najlepszy oficer, jaki kiedykolwiek wyrzał światło dzienne - Virtual Pool grosto od INTERPLAY. Powalał perfekcją wykonania, sieciowym multiplayerem, ale przede wszystkim cudownie zrealizowaną, niezwykle realistyczną rozgrywką. Nie można też opminąć olbrzymiego, amigowego hitu ze stajni The Bitmap Brothers, gry brutalnej i niewiele mającej wspólnego ze znanymi współczesnie dyscyplinami, ale przez to właśnie niezwykle rajcującej. O **Speedball** mowa - wybuchowej mieszance



hokeja oraz koszykówki (ha, mniej więcej!), przeniesionej w klimat oludkreślonej przyszłości. Dla-go kilka zawodników, odpowiednio wyposażonych i uzbrojonych, stoje naprzeciw siebie na zamkniętej arenie, za cel mając wpakować metalową piłkę do bramki rywala. I na najważniejsze, jedyną zasadę jaki brak zasad, przez co rozgrywka przypomina "zabawy" kilkoma z naszych bokek ligowych. I nie chodzi! O znakomitych Graczy dostali później nie mniej dłuną kontynuację tej wspaniałej gry (Speedball 2) natomiast trzecim część pojawi niedawno na PSX a. Również należy odnotować podróbkę Speedballa **Brutal Sport Football** w której latały odrąbane przeciwnikowi głowy czy serie granatów. Dobra działała też zanim firma TEAM 17, inwersza na wiele platform (PC, Amiga, CD32), która kilka produktów wartych było dłuższego szarpnięcia, zwłaszcza tych z serii "Arcade" (np. pool, tenis, a nawet krykiet). Pomału tu wychodziły też godne uwagi "menadżery", z tymi najbardziej znanymi na czele, jak choćby **Premier Manager** firmy GREMLIN, a na sam koniec zostawiłem sobie **Dig and Spike** (SNES) - jedną z najwspanialszych siatkówek, w jaką dane jest przyciągać po tej planecie! Ta gra to zresztą za rewolka, z kapitalnie opracowanym systemem blokiw i zagrywek [odgrywanie "z krukiem", mniejcie, ale.] i miedzianym [illegible] się strumieniami aż miło.



PLAYSTATION RULEZ, CZYLI SCHYŁEK LAT DZIEWIĘĆDZIESIĄTYCH

Kiedy w 1995 roku PlayStation opuściło granice Japonii, stając się ogólnie dostępną zakawką także na innych rynkach, nikt chyba jeszcze nie przypuszczał, że konsola ta dostarczy nam taki ogrom zabawy przy tylu rewolucyjnych - nie tylko przecież sportowych - giełkach. Choć w momencie, gdy KONAMI, EA czy NAMCO zapowiedziały swój support dla nowego dziecka SONY, spodziewać się należało wszystkiego, co najlepsze. Z drugiej strony patrząc, podobnie zaobiecujące wydawało sytuacja pecetu i Saturna, na które w platformy także szykowane coraz większą ilość gier, w tym i "sportówek". In 1995 roku pojawia się **GOAL STORM** w Japonii znany jako WINNING ELEVEN, będący (mimo zmienionego tytułu) kontynuacją serii ISS z konsolki SNES. Niestety, szybi ten rozczarowywał, rażąc sporymi niedociągnięciami, zdecydowanie zbyt szybką akcją, a także nieszczęśliwą jak na owe czasy grafiką. KONAMI jakby nic sobie z tego nie robiąc wypuszcza jeszcze ISS DELUXE - ironwersję bliu prawie z Super Nintendo. Szkoda tylko, że właściwie bez ZADNYCH zmian na plus... A kiaprawa [aż] tak na owe czasy grała i animacja nie mogły pozwolić zdobyć tej gra popularności. Co więcej, zszarpały tylko nieco ogólny cały serii. Nic więc dziwnego, że [operujmi piłeczkami] były wtedy produkcje konkurencji, głównie **FIFA SOCCER 96** (EA), **ACTUA SDCCER** (GREMLIN) oraz **ADIDAS POWER SOCCER** (PSYGNOSIS). Zwłaszcza ta pierwsza, wydana oczekiwanie w wersji bieszkowej, stała się prawdziwym hemolemem miłowym gatunku, a za wyjątkowo rewolucyjnych i odkrywczych zmian brakuje od oniejsca. Potężne wrażenie robiła przede wszystkim całkowicie trójwymiarowa środowiska gry pokazująca przy tym dobitnie, w jakim kierunku pójdzie teraz cały przemysł gierkowy. Od tego momentu ostatecznie całkowity koniec z "widokami z góry", bitmapami czy też - wydawało by się wczoraiej mogło - znakomitym i ulerzastającym rzutem izometrycznym. Teraz lakrycznie przechodzący obok obserwator, widząc zapoczątkowaną na ekranie monitora lub TV filmę, mógł zapytać: "Co to za mecz?!". Zresztą podobne zmiany zachodziły w pozostałych dyscyplinach przenoszonych przez EA na nasze ekrany z czego **NBA LIVE 96** oraz **NHL HOCKEY 96** są najbardziej znanymi przykładami. Posiadaczy PSX'a powalił też niemanowity **TOTAL NBA 96** który nieco słabszą grafiką od Bostwrenta z EA nadrabiał zdecydowanie większą, moim zdaniem, grywalnością. Całkiem porzednim koszem okazał się też **NBA: IN THE ZONE** od KONAMI. Oko, no i pierwsza PSO'owa olimpiada, wydana



MOŻESZ TO PRZEŻYĆ ZA JEDYNE 69zł

WIELKIE

...ych graczy. Ilość w Atlancie. Kontynuacja serii TRACK AND FIELD, z dobitnym INTERNATIONAL w tytule

Kiedy nadszedł rok 1997, zaraz na jego początku sceneria zaczęła się zmieniać. Że będzie jeszcze lepszy od poprzedniego wydało się Sędzinie gdyż Sega Worldwide Soccer 97 zwieńczyła swoje bowiem kolejne coraz to lepsze produkcje. Przy okazji była też sporym zaskoczeniem. Bo jak dotąd Sega fanów gier sportowych oświata równo, zostawiając właściwie wolną rękę w produkcji tego typu gier wyłącznie EA (co którego to zresztą później się wypięła od tego wydarzenia po dziś dzień pamięć leszcze gorsze sytuacje, konkretnie z Dreamcastem, ale to temat na inną okazję.) A właściciele PSX'a i błaszaka, poza kilkudziesięciorna mniej lub bardziej alternatywnymi produkcjami doczekali się kontynuacji wszystkich w ażniejszych serii - FIFA, NBA LIVE, NHL HOCKEY, TOTAL NBA czy ISS. Poza wymienionymi liczny w tytule na 97, zmiany były jednak we wszystkich przypadkach czysto kosmetyczne. No, może oto we wszystkich... Wyłamała się kilka) bowiem firma KONAMI, która po dwóch nieudanych PSX owych produkcjach (wspominane GOAL STORM i 100 METERS) wyraźnie nadrobiła zaległości. WINNING ELEVEN '97, znany w USA jako GOAL STORM '97, a w Europie pod jeszcze inną nazwą ISS PRO (pogięte ich czy jak?:), z miejsca stał się najbardziej miłością kapowiską. Fanów bardziej arcade owego podejścia do tematu z powodzeniem zadowolity inna dwie gry - SPACE JAM oraz NBA JAM EXTREME. Obie potrzebne koszykówce, to nawiązanej z dużym przymrużeniem oka. Ale to nie wszystko. Grupa UEP SYSTEMS zmajstrowała bowiem na Sonikaa niezwykle poważną symulację snowboardu, słynne COOL BOARDERS. Okazało się, że zapotrzebowanie na tego typu produkt jest ogromne, o fanów jazdy na zlewowej desce bez ruszania się z łóżka nie brakuje, co spowodowało wydanie drugiej części gry zaledwie w sześć miesięcy później!

Przełom lat 97/98 obsterczył kolejnych kilka produkcji z szyldem EA. Nie będę zbyt wiele pisał na ten temat, bo ilaż można o tym samym. A więc w skrócie - nowe FIFA, NHL, NBA, NFL i Bóg wie co jeszcze z dopiskiem 98. Kwiatek, krupka. Już wtedy posiadacze Szaraka węgły owe produkty przyprawić o odruch wymiotny (zmiany w stosunku do poprzedników minimalne, głównie pod kątem grafiki) co jednak ale wiele mcalb miejsca w przypadku posiadaczy pieców. Ci dostali już przecież jakiś czas temu potężne akceleratory, o wersje 98 wszystkich gierek EA były oczywiście z serii, które owe 3dfix owe Voodoo-cuda wykorzystywały. I choć spasób rozgrywki w praktycznie każdym z tytułów niczym mi wersji zeszłorocznych niemal się nie różnił, to surowa widoo kyło owocem dyskusji olbiedzego właściciela sprzętu z systemem Billo i w sumie nic dziwnego - był to argyłem. Za heli Czas płynął, a na Piaju okazał się ACTUA GOLF 2 (GREMLIN) - w miarę rozsądny symulator sportu wyłączając dla dzieciaków (hehe! Były tu dwa nabojmujące ideotyczną lamotyke o jednak diamotralnie różne - lamiący ziemon Pierwszy, arcade owy aż do bóla SMASH COURT TENNIS od NAMCO cechował się oczywistą prostotą rozgrywki i falcarskim klimatem, z kolei TENNIS ARENA od 989 SOFT starał się tak najwierniej oddać realia tej dyscypliny. Co by jednak nie mówić, oba mimo najczerwszych chęci i faktu kycia chwilowo "do bani" na ówczesnym rynku reprezentowały poziom mizerny. Podobnie niestety, sprawy miały się z najnowszym TOTALem (wersja 98), który mocno rozczarowywał i był zdecydowanie słabszy od poprzednich dwóch części. A żeby jeszcze bardziej zobrazować biedrawą przez wcześni symulacji na polskim gier sportowych wypada przypomnieć gry SNOW RACER 98 (słno mianowicie, z możliwością wyboru "środka transportu" (jedna lub dwie deski) i za sporą liczbą opcji za to zupełnie ale prywatną .. Ale w końcu sytuacja oiegła wyraźnej poprawie - najmiarw dzięki świetnej i na wysokim poziomie wykonanej NAGANO 98, po pierwszej zimowej olimpiadzie na Szaraka następnie bardzo udanemu EVERYBODY'S GOLF (klimaty arcade owe rządzą i bylał), on i przede wszystkim wydanemu wreszcie w Europie ISS PRO 98! O tej ostatniej gdy powiedziano zostało już chyba wszystko, więc zamiast silić się na błyskotliwe mądrości napiszę tylko jedno: ocena 10 nawet dzisiaj ale bardziej większych kontrowersji. A na dodatku koniec roku był prawdziwym rajem obfitości pod kątem gier sportowych wydanych na Piejaka. Pomijając nastepne wersje szpili ze stajni EA (jedyna zmiana to liczba przekręcona na 99...) okazał się debiutancki ALL STAR TENNIS od UBI SOFT, do dziś chyba najlepszy symulator ziemnego tenisa. Światło dzienne ujrzała też pierwsza wydana na PSX'a w Europie gry o tematyce stalkowej (ja akurat płażę) zatytułowana BEACH VOLLEY HEROES oraz [illegible] KNOCKOUT KINGS od EA. Oprócz tych trzech COOL BOARDERS (dla mnie najlepsza część serii) oraz prawdziwy killer i poważna konkurencja dla ISS PRO 98 - LIBEROGRANDE. To ostatnia pozycja firmowana przez geniuszy z NAMCO, zaskakiwała anwatorstwem i ogólna klimatem, wszak sternmac w bitco (opane) jednym tylko zawodnikiem, w dodatku przy widoku bardzo zbliżonym do FPP, to było naprawdę coś.

W tao ale błyskawicznym sposób zbliżyliśmy się pomału do końca, wszak pozostał nam już tylko do omówienia rok 1999. No początku przyszło on PSX owy wysyp kilku po bardziej średnich symulacji kilardu i snookera (ot, np. ACTUA POOL), a także bragiczną bębącą totalnym nieporozumieniem i zupełnie niepotrzebnie wydaną na Szaraka wersję SENSIBLE SOCCER. Naprawdę aż żal było patrzeć na tak bezczelne i bezgraniczne użycie słynnego tytułu przez firmę KRISALIS (nazwa równie idiotyczna, co jej twórcy...). Inną bliżej mi gry wydaną na początku roku była VIVA FOOTBALL (PC i PSX) która mimo niewielkiej grywalności zapisało się w pamięć dzięki niezłemu patentowi grania drużynami historycznymi. Miłośnicy porządnych zjazdów na desce dostali TRICK SLIDERS, produkt bijący pomoc wszystkie COOL BOARDERSy (dla mnie CB3 i tak rządzi), a fani tenisa w arcade owym wydaniu drugą część SMASH COURT. W listopadzie z kolei na rynek uderzył TONY HAWK'S SKATEBOARDING, niekwestionowany lider deski oficznej w postaci elektronicznej). A z o miało innej beczki, sporą niespodziankę okazał się dreamcastowy NHL2K (oraz NBA 2K), kapiący wiele zady tytułem Multiplayer, grywalnością i jakością wykonania.

I to by było na tyle, Drodzy Czytelnicy, jeśli chodzi o przegląd co ciekawszych sportowych tytułów, wydanych na przestrzeni kilkunastu ostatnich lat. Celowo nie wspomniałem tutaj o ISS PRO EVOLUTION czy innych, stosunkowo "świeżych" tytułach, zamiast tego poświęcając kilka dodatkowych linijek na wytłumaczenie nieco w przyszłość i zarysowanie obecnych trendów przy tworzeniu gier sportowych. Wszystko wskazuje na to że będzie to era PlayStation 2, na którą to konsolę liczba zapowiedzi z tego gatunku przyprawia o prawdziwy zwrot głowy. A na maszynę tak potężną technicznie spodziewać się wejścia przełomowych jakościowo tytułów, czego produkt widać już przy rozważanym w poprzednim numerze japońskiej wersji FIFY.

Shiva

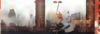
A oto mój typowyst w poszczególnych dyscyplinach, jeśli idzie o gry sportowe:

Piłka nożna: ISS PRO EVOLUTION (PSX)
Koszykówka: TOTAL NBA 97, NBA LIVE 98 (PSX PC)
Hokej: NHL2K (DC)
Tenis: ALL STAR TENNIS (PSX)
Golf: HOT SHOTS 2 (PSX)
Snowboard: COOL BOARDERS 3 (PSX)
Skateboard: TONY HAWK'S (PSX)
Bilard: VIRTUAL POOL (PC)
Olimpijady: TRACK AND FIELD 2000 (PSX)



Pisząc historię mordobić nawet nie przyszło mi do głowy, że mogłaby się jeszcze pojawić czwarta część serii BATTLE ARENA TOSHINDEN - dopiero HIV mi rozjaśnił sprawę, wprawiając w osłupienie, zamieniając niemalże w biblijny słup soli. O pracach nad czwartą częścią dopiero co się dowiedziałem, a tu żywotne "czworaczki" już się pojawiły i powiem szczerze, że od miesiąca bardzo na nią liczyłem - że będzie niezła jazda z wykręconymi multi combosami, czarami i wybuchami na pół ekranu.

Cóż - czary, nieprzyzwoicie długie combusy i wybuchy na pół ekranu są. Numerek "4" w tytule też. A czego niestety nie ma? Ano najważniejszego



elementu w każdej grze czy też imprezie techno - nie ma niestety jazdy. Dlaczego? Bo wszyyyystkoooo siiiieeeę traaak wlleeczzeee i jeeest tooooporneee, że sieeę graććć nieee daaaa. I z prawdziwym bólem serca obserwuję, jak ta naprawdę ciekawa i bardzo rozbudowana gra rozkłada się wskutek spartaczenia roboty ludzi odpowiedzialnych za animację. Tak, tak - czwarty TOSHINDEN jest bardzo rozbudowany od strony systemu walki i zawiera kilka bardzo ciekawych elementów. Po pierwsze, podobnie jak w Soul Calibur, umożliwiono swobodne przemieszczanie się w świecie 3D (free run). Areny - choć pustawe, to jednak zróżnicowane. Jedne nieograniczone, inne umożliwiają Ring Outy, znajdzie się nawet taka ciekawostka, jak walka na metalowych panelach, które co jakiś czas spadając ustrajają miejsce walki dziurami (idealne do Ring Outów). Ciosów jest sporo, kilka z nich fajne combosiki, a oktawne może być niezwykle rozbudowywane. No i oczywiście speciale i soczyste supery - czy to prezentujące się a'la Super Combosy ze STREET FIGHTERa, czy też wyglądające jak niektóre czary z serii FINAL FANTASY (ładne cut scenes).



WERDYKT — KALI

TAKARA — BIJATYKA

GRYWALNOŚĆ — GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ COMBOSY	▼ PRĘDKOŚĆ
▲ WYGLĄD SUPERÓW	▼ ILOŚĆ POSTACI

4 5

3

Naprawdę - gdyby gra była dwa razy szybsza, to byłby to z pewnością niezwykle interesujący tytuł. A tak - przeznaczone jest dla spokojniejszych ludzi, choć i tak nie da się grać wolniejszymi postaciami. Szkoda, że nie spotkałem się z wersją NTSC - może ona chodzi lepiej?

Słowniczek GRYPSÓW

"na jana"

[illegible] grypsu ... młody, mający w ... przekonanie, że każdy ... drugi ... Jacka, ... Wiecha. I zgodnie z tym metoda "na Jana" (stosowana przez część miłośników TEKKENa) to walenie po ... przypadkach ... [illegible]



...a leci to tak: pośrodku ekranu znajduje się zębatka, do której strzygasz kolorowymi kulkami zapodawanymi z działka umieszczonego u dołu ekranu. Kolejne kulki przyklejają się do siebie tworząc konstrukcję, którą możesz obracać wokół osi o 360 stopni. Gdy przylgnie do siebie kilka kulek jednego koloru, wytwarza się energia z kosmosu, dzięki której kulki wybuchają, przy okazji wyrzucając poza arenę inne kulki. Gdy te nakierujesz odpowiednio, wpadają do specjalnych "koszy" - na tym właśnie polega twoje zadanie. Wydawać by się mogło, iż banalne, jednak tak naprawdę wymagające sporego skupienia.

Podstawowy tryb rozgrywki to Survival - musisz w nim pokonywać kolejne poziomy, które różnią się nie tylko stopniem skomplikowania i zakręcenia, ale i "koszami". Różnokolorowe, ruchome, przyjmujące określone lub wszystkie jak leci kulki. W trybie Story za zadanie masz kopanie tyłków kolejnych, coraz to bardziej cwanych przeciwników komputerowych, którzy odgrażają się i wymyślają Ci od najgorszych. Jednak swoje prawdziwe oblicze SPIN JAM pokazuje w trybie Versus.



Walczący na podzielonym ekranie dygnitarze grają sobie po łbach, a to za sprawą przelatujących niespodzianek pod postacią czy to bomb, czy też dodatkowych kulek. Zabawa w zapychanie obszaru przeciwnika wzmaga emocje, czemu nie można się dziwić, gdyż skłonność do rywalizacji wpisana jest w ludzką naturę.

WERDYKT — HIV

EMPIRE INTERACTIVE — LOGICZNA

GRYWALNOŚĆ — GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ VERSUS	▼ PEWNA ANEMIA

6 7

6

Bardzo cukierkowa, nieco infantylna oprawa graficzna pozwala przyjemnie spędzić czas przed konsolą, zaś bardzo miłym zaskoczeniem wydaje się być oprawa dźwiękowa - fajne efekty specjalne, a ścieżka dźwiękowa stanowi połączenie disco-polo z twórczością Marka Bilińskiego, co brzmi, hm..., udanie! SPIN JAM polecam Ci pod warunkiem, że jesteś zwolennikiem tego typu rozrywki. Jak dla mnie - akcja jest zbyt anemiczna, a i rozpierdzielu nie ma tu za wiele, hiehie!



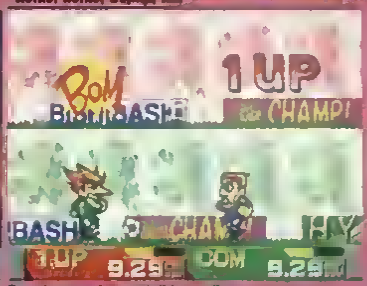
Jeśli jesteś znużony oglądaniem reklam podpasek, oper mydlanych, kurierów sensacji i serwisów informacyjnych, boli Cię palec od grzebania w nosie, a masz sposobność zaproszenie kilku znajomych, co to znają termin "dobra zabawa" - uczyń to w te pędy, zawczasu jednak zaopatrzywszy się w BISHI BASHI SPECIAL. Esencję zabawy stanowią bowiem multiplayerowe potyczki. Na samo słowo 'Multiplayer" moje źrenice poszerzają się niebezpiecznie, zaś gdy dodać do tegoż słowa-klucza krótką charakterystykę "8 Graczy", zaliczam skok na bańkę z kanapy na podłogę - bez znieczulenia.

Ciekawe ślina i wzięcia na tle nerwowym towarzyszą zmaganiom nawet 8 napalonym Graczom, którzy s to wyciekają na czas wkłady z automatycznych ołówków:), wdrapują się na wieżowce, zaliczają Checkpointy wielkimi słoniami, grzeją z działek do smoków, posiarniają katapulty, kierują samochodzikami, układają hamburgery za spadających z nieba produktów itd. Oprócz konkurencji strasznie głupich (ale niezwykle pociesznych), zaczerpniętych z bezdennie pustych, chorych kapucyn producentów, znaleźć tu można także parodie znanych gier, że z biegu wymienię choćby PAC-MANa, pinball, ARKANOID, MICRO MACHINES. Wiele konkurencji uderza także w refleks - należy zarzegewać najszybciej jak to możliwe na zachodzącą sytuację (np. błyskawicz-


Wciskanie odpowiednich klawiszy na czas...


"Kotka, kotka, trafiaj, Z..."


PINBALL jak się patrzy...


Przeskocz nad napastnikiem, albo...

Abstrakcyjne konkurencje, ale kapitalnie kręcące! Dla ośmiu graczy jednocześnie!

nie wyłowić rybę po tym, jak wędzisko wpadnie w wibrację), ew. kojarzyć różne obrazy, pojawiające się na ekranie przez ok pół sek (należy klepnąć w odpowiedni klawisz). Coś dla siebie znajdą również zapaleni entuzjaści olimpiad, a to za sprawą zabaw polegających na jak najszybszym waleniu po przyciskach, często w określonej kolejności. Gdybym chciał wyliczyć wszystkie mini gry zaimplementowane do tejże pozycji, po czym w telegraficznym skrocie je scharakteryzować - z pewnością i na dwóch stronach bym się nie zdołał zmieścić. Można śmiało rzec, iż niektóre konkurencje są absolutnie idiotyczne, lecz z drugiej strony - genialne w swojej głupocie, zabrnęły w niej bardzo daleko. Wszystkie jednak, a jest ich łącznie pod setkę (!!!), wywołują pogardliwy uśmieszek, generalnie cieszą i nie nudzą nazbyt szybko, nawet w trybie "1 Player". Mocną stroną BISHI BASHI SPECIAL jest zróżnicowanie pod względem trybów rozgrywki - puchary, zawody, ligi, tryb Crazy itd.

Grafika nie zaskakuje specjalnie rozrzutem i efektownością, momentami jest wręcz prymitywna, ale przede wszystkim przejrzysta i kolorowa, w dodatku komiksowa z założenia. A w ferworze walki, gdy chrupki, chipsy i cola spływają po ekranie, jest to nadzwyczaj ważne. Również wszelkie efekty specjalne, jak i pierdołowata ścieżka dźwiękowa zostały dobrane intuicyjnie, budują doskonałe tło.

Na imprezę - gra doskonała, wyposażona nie tylko w multum kopniętych zawodów, ale i nasączona zróżnicowanymi trybami rozgrywki. Z nerwów możesz obgryzać paznokcie i dogryźć się do łokci, ale potraktuj to jako mało ważny skutek uboczny, hłehłe! KONAMI dało czadu w kwestii multiplayerówek i jeno serii BOMBERMAN może się ukłonić, tak przynajmniej je to zrzajam...

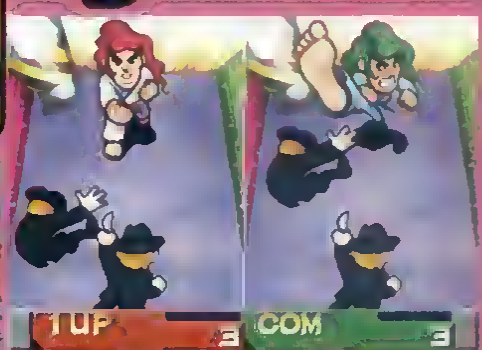
BISHI BASHI SPECIAL

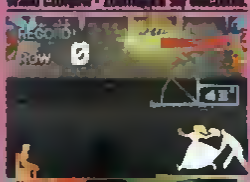
MOJE TRZY GROSZE

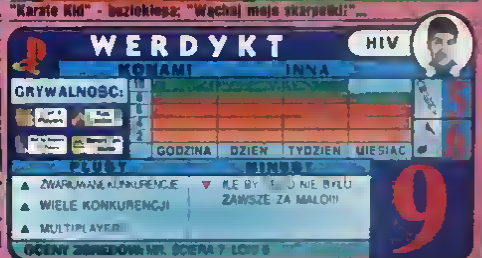
Czapeł tabliczę jeszcze nie oddzielam - około 100 gier w zestawie 100 gier - i to nie byle jakich, nie takich, w które gra się 10 - 15 sekund, i zostajemy. Zapadczyny są oczywiście zakręcone, nie zaskakuje nas to, ale widzi mi się, że niektóre z nich są nazbyt wymagające na pozycji, aby stworzyć zawody w jak najszybszej "wyselekcjonowanie" wyłonić z pośród zainteresowanych!!! W dodatku jeśli zapadczyny BISHI BASHI na domowej imprezce grywalnie, że w trakcie czasu rozkaz oba całe towarzystwo i to z dwóch powodów - otrzymuje możliwość zabawy aż 8 Graczy jednocześnie a drugi to duża liczba komorek w kolejnych dyscyplinach.

Aju


Walki czołgów - zasługują się obecnie.


"Karate Kid" - bezlitosna: "Wąchaj moje skarpetki!"...


"Pchasz" pomoc młodą, aby ją rzucić wtaczem w publiczność zgromadzoną w kasecie:)



Nie chce mi się przekonywać Cię, że w MORTALa cioratem ostro na Amidze i innych platformach. Zacznę zatem od tego, iż Myszej jest debilem - pojechał do Chorwacji, czy cholera go wie gdzie, zginął w akcji, toteż obowiązek naskrobania stosownej recenzji spadł na moje barki. Dobra, jedziem z tym koksem...



Aby w ogóle powstała ta gra, chłoptasie z MIDWAY musieli stworzyć jakąś historię. Stwarzyli, jednak tak tanią i lamerską, że hej! Otóż Kano - typek przeświąteniony złem, głupi, ze śmierdzącym oddechem - zwołał bandę z zabijaków, aby napaść na jakąś wojskową bazę, co by coś tam wykraść... Oczywiście zorganizowany przekręt poszedł jak po maśle, zaś Ty - Jax, jedyny i niezastąpiony obrońca dobra ogółu - wyruszasz w niemałe, co by Kanowi nastukać po mordzie. Jako że masz chamo w rękach, w dodatku te obite Ci stalowym pancerzem (coś się tu nie zgadza...), nie boisz się napierających wrogów. Snujesz się po różnych pomieszczeniach, kanałach itd., zamieniając wyskakujących zewsząd łotrów w karmę dla szczurów, z pogardą plując na ciała, bezczeszcząc je myślą i uczynkiem. Oprócz zdolności walki wręcz i kopania tuzinek oponentów swoimi wojskowymi glanami nr 52, nie obca Ci jest broń, z którą radzisz sobie świetnie. Czy to Uzi, czy też snajperka - pokrojesz na paszteciki czyhających na Twoje życie za każdym rogiem. No właśnie - przeciwników wielu napotykasz na swojej drodze, zaś amunicji niezbyt wiele dane Ci pozyskiwać. W przypadku, gdy pociągasz za cyngiel, który tylko głucho odbija, zmuszony jesteś podbiec do prującego do Ciebie ze spluwy przeciwnika, aby szybko wybić mu z głowy to i owo, spowodować, iż krew go zaleje. Zanim jednak do chama dotrzesz, wpakuje w Ciebie masę amunicji, na co pasek energii: "Niemożliwe!":). Za bardzo rozsądne posunięcie ze strony developerów uważam zaimplementowanie możliwości widoku FPP, dzięki któremu możliwe jest czy

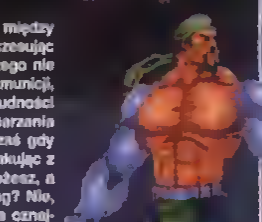


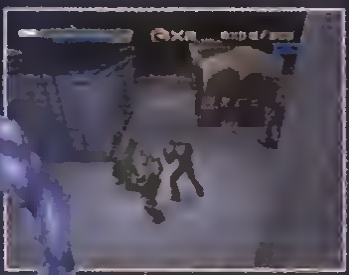


Poziomom wykonania MK: SPECIAL FORCES ulega nawet wspomnianej pozycji pt. FF2. Wszelkie przemierzane lokacje zostały wykonane "na odwal się", świecą pustką niczym łeb oszołoma, obiekty są kanciaste, a i postacie zbudowane z niezbyt pokaźnej ilości poligonów. Przytłacza stonowana kolorystyka - jakby sztukowina paleta kolorów, zaś rozjeżdżające się i charakterystycznie "pływające" poligony doprowadzają do szału, w dodatku przez większość ścian można zajrzeć, co też za sobą kryją (MK: SF=CASPER 2? Hm...). Wybuchy powodowane np. zainstalowaniem detonatora na ścianie rozrywają, przede wszystkim Ciebie od zewnątrz - porażają swoim spartańskim wykonaniem, podobnie jak i inne podobne efekty. Jednak to, co najbardziej zostało tu spartaczone, to praca kamery śledzącej akcję. Jako że poczynania głównego bohatera zostały ujęte w tzw. TPP, tz szybuje nad jego głową, zaś gdy jest taka sposobność - ustawia się w "jak najdogodniejszej pozycji". Niestety, owa "jak najdogodniejsza pozycja" przeważnie oznacza tragikomiczne ujęcia, które skutecznie utrudniają rozgrywkę, szczególnie gdy ścierwo napiera w liczbie mnogiej. Zmuszony jestem do korzystania z ujęcia FPP, podczas którego poruszać się











to drobiazgowe zrzucenie lokacji, czy też wymierzanie lufy prosto między oczy ciężącego niczym byk na czerwoną płachtę delikwenta. Przeczesując lokacje, momentami nieco rozbudowane, musisz uważać, aby niczego nie pominąć, gdyż zbierać musisz masę kluczy, kart magnetycznych, amunicji, a i apteczek niezbędnych do kontynuowania przygody - poziom trudności generalnie został nieco wyśrubowany. Co ciekawe, w miarę naparzania kolejnych wrogów rośnie Twój poziom doświadczenia (punkty), zaś gdy osiągnie wyznaczony pułap - uczysz się nowych combosów. Podskakując z radości, gwiżdżąc i stępując jednocześnie, nowe sekwencje możesz, a nawet musisz wypróbować na przeciwnikach (odpowiedni timing? Nie, wystarczy wklepać kombinację i czekać na efekty...). Znajomy głos oznajmia, iż wszystko jest "Excellent", Ty zaś nie możesz doczekać się, kiedy przyjdzie kolej na comboss wieńczonego Fatality, co w końcu następuje. Biegasz/błądzisz/snujesz się jak umród po gaciach po wielopoziomowych lokacjach, pierdoły zbierasz i denerwujesz się, że liczyłeś na nowego, porywającego MORTALa, zaś otrzymałeś jakąś cholerną przygodówkę, którą pod względem monotonności przyrównać można tylko i wyłącznie do FIGHTING FORCE 2. Przy każdych zamkniętych wrotach sięgasz gorączkowo do "kieszeni", aby znaleźć klucz, którego nie masz. Krzyczysz... Gdy napotykasz kolejnego przeciwnika, który prawdopodobnie urwał się z choinki, na szczęście przypominasz sobie, iż w zapasie masz jeszcze kilka ciosów specjalnych (wykonywanie których ograniczone jest zasobami odpowiedniego paska), z których rubisz użytek - flaki latają aż miło. Nuda, nuda, nuda...

MOJE TRZY GROSZE

Myślisz, że to kolejna część nieśmiertelnego MORTALa? A może zastanawiasz się, czy akt to nie kolejna, nieudolna część MK MYTOLOGIES: SUB-ZERO... Otóż Krwawa Jatka przeobraziła się w dichopelowy przygodówkę, która ciągnie się jak krew z nosa, w dodatku została wykonana na żenującym poziomie. Zapomnij o niej i basta!

Sciera

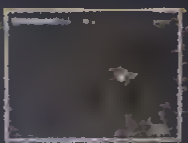
★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

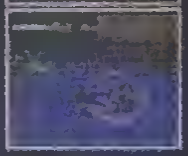
nie możesz - po pewnym czasie jest to irytujące. W supertatywach nie wypada mi także wypowiedzieć się nt. muzyki - może i pasuje do klimatu, ale zapętlające się "kocie kawałki" potrafią doprowadzić do szału, w końcu do obłędu. Choć Jax lubi od czasu do czasu zakląć pod nosem, szczególnie podczas wykonywania combosów lub "Fatalities", nie można przyznać, iż aktor podkładający głos przejął się swoją rolą - jakby zlewał, był niezwykle zmęczony swoją w studio.

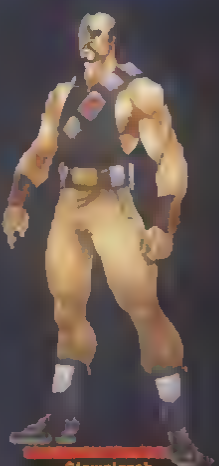
W "Kąciku bijatyk" Kali coś napomknął nt. planów MIDWAY dotyczących wydania "piątki" w konwencji nawalanki full 3D, toteż fanom proponuję zacankać na tę właśnie produkcję - być może coś z tego się urodzi, bo MK: SF to po prostu gra słaba, nie warta tworzenia nań kasy. W MK: EF zabrakło iskry, akcja toczy się jak flaki z olejem, o dynamice nie słyszało. MIDWAY nie powinno w ogóle brać się za stworzenie tej gry, tym bardziej, że o tytułu MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO została potępione ze strony fanów. Gra owa nie ma klimatu, który odgrywa kolosalne znaczenie w historii całej serii, a i brakuje tryskającej juchy, zgrzytu kości oraz jęków męczenników nabitych na pale, wykrzywiających się z resztek człowieczeństwa. Poza tym - cóż to za MORTAL, w którym przede wszystkim należy chodzić, zbierać, otwierać, detonować, kojarzyć fakty itd., a dopiero w dalszej kolejności bić, kopać i pluć, bronią maszynową częstować i "Fatality" między wszystko wstawiać... Gdyby chociaż wykonanie stało na wysokim poziomie... Nie, ja dziękuję. Ty także to zrób. Zatem Dziękujemy. Powiadasz, że ostatnimi czasy (MKM: SUB-ZERO i MK4) seria zeszła na psy? Chcesz zatem przesiąść się na nową pozycję... Czyżbyś rzeczywiście pragnął zamienić konieczność golenia na miesięczkę...?



MORTAL KOMBAT special forces







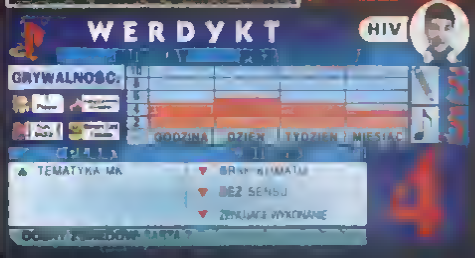
Słowniczek GRYPSÓW

:) :(

Trzy znaczki, które PSX EXTREME zwykle lansować. Oznaczają odpowiednio: ułomek rzeczy, ułomczek rzeczy, bzdurę totalną. Spełniają funkcję podobną do rachunku słowiańskiej publiczności w sitcomach - wskazują, gdzie w tekście ukryte gagi, i wtedy właśnie należy zrywać boki (lub wyrażać żal w przypadku trzeciej buźki).







PlayStation story

czyli przeżyjmy to jeszcze raz



Na świecie sprzedano już blisko 80 milionów konsol PlayStation, a liczba ta wciąż rośnie. Dla konkurencji - czy to Segi, czy Nintendo - takie wyniki do dziś, mimo sporego przewyższenia większego doświadczenia, pozostają w sferze marzeń. Na czym polega niesamowity fenomen dziecka SONY, nazywanego pieszczotliwie "szaroklem"? Co sprawia, że blisko sześcioletni staruszek wbrew wszelkim prawidłom rynku przeżył Saturna i N64? W dobie błyskawicznego rozwoju komputeryzacji, gdy praktycznie co kilka miesięcy brzęczą odkrywa nowe horyzonty, sześć lat to znakomity rezultat. Toż w 1994 roku, gdy PSX startował, przyzwoitym błyskiem był 386, a szczęśliwego posiadacza Pentium uważano za nieprzyzwoicie nadzianego gościa! Przyjrzyjmy się zatem żywej legendzie PlayStation od samego początku, liczne wzloty i upadki, które może policzyć na palcach jednej ręki niezdarny drwal. Przed Wami LEGENDA PSX.

POCZĄTKI BYWAJĄ TRUDNE

Korporacja SONY, jak zapewne doskonale wiecie, od dawien dawna jest czołowym producentem sprzętu A/V. Telewizory, magnetowidy, wieże hi-fi czy wreszcie walkmany (notabene patent SONY) należą zresztą do najrzetelniej wykonanych produktów na rynku (it: w tej kwestii mogę dyskutować...). W połowie lat 80. szczęściu zamarzyła się maszyna (wtedy termin konsola dopiero wchodził w użycie) zdolna do generowania grafiki trójwymiarowej. Pomysł ten przyjęto początkowo dość sceptycznie - wszak pod pojęciem 3D Gracze rozumieli izometryczny rzut kamery na pole akcji (jak w Knight Lore). SONY nie zraziło się (chwała mu za to) i projekt przybierał coraz bardziej realne kształty. Prace nabrały tempa, gdy pojawił się Ken Kutaragi - dziś wielka legenda koncernu. I, choć od projektu do jego realizacji droga była jeszcze daleka, poczynione kroki uzmysłowiły niedowiarkom, że planowany przełom nastąpi.

Wynikiem konsul rządził wówczas NES, który szybko doczekał się prawdziwego klona w postaci Pegasusa. System ten nawet w Polsce zrobił niemałą furorę - chodzą plotki, że sprzedano go ponad 800 tysięcy sztuki! Zatem, pokaźna to liczba. Gdy produkt Nintendo święcił u nas triumfy, świat z otwartymi ramionami przyjmował już jego następcę - Super Nintendo (SNES) oraz Segę MegaDrive. Właśnie te dwie konsole zapoczątkowały konfrontację na linii Sega - Nintendo, trwającą zresztą do dziś. Jak jednak głosi porzekadło - gdzie dwóch się bije... SONY, przyczajone, przeczekało 16-bitową generację, mając w zanadrzu bardzo ambitne plany. Tymczasem dalszy rozwój wypadków był tyleż oczekiwany, co zbawienny dla dalszych losów projektowanej konsoli. Ale to się dopiero miało okazać.

Sega chciała za wszelką cenę zapewnić sobie na konsolowym rynku pozycję lidera, niedługo więc czekali Gracze na dodanie do MegaDrive CD-ROM-u. Nintendo, nie chcąc pozostać w tyle, z miejsca zaczęło gnać cięcia zaimplementowania czytnika w swojej konsoli, więc zwróciło się do... SONY, firmy skądinąd znającej się na takich sprawach. Słowem umowę opatrzone podpisami buzzwłocznie. Nintendo wiedziało, co robi - wszak pierwszy napęd CD powstał na początku lat 80. z inicjatywy Philipsa i właśnie SONY.

Jak zapewne doskonale wiecie, wspólna konsola gigantów nie powstała. Co było tego przyczyną? Nintendo nie wiedziało, że ich zleceniodawcy nadal prowadzą prace nad własnym projektem, zresztą za



sistem na karbidzie oraz osobną przystawkę CoDokawa. W końcu jednak twórcy wasalnego hydraulika dowiedzieli się o tym pomyśle. Co więcej, podchwycili go i niejako wyprzedzili o drugiej strony umowy możliwość połączenia sił. Wszystko zbliżało się ku szczęśliwej premierze wspólnego projektu..., i nagle - ku zaskoczeniu konsolowego światka - umowę zerwano. Dywagacjom i domysłom na temat przyczyn tego posunięcia nie było końca. A jak nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o pieniądze... Faktycznie, sugestie SONY dotyczące podziału zysków śmiało można by określić mianem pazernych. Wobec tak zaborczej polityki, Nintendo podkuliło ogon i poszukało własnej piaskownicy, zostawiając niedoszłych wspólników interesu na lodzie.

W ten właśnie sposób SONY rozpoczęło prace nad własną konsolą samodzielnie, na swój rachunek - niestety (z perspektywy minionego czasu - na szczęście), musiało zrezygnować z technologii zaczerpniętych z bibliotek i systemów Nintendo. Ale to tylko zmobilizowało raczkujących deptero do rynku konsol twórców walkmana.

NOWICJUSZ WKRACZA NA RYNEK

Z miesiąca na miesiąc pojawiało się coraz więcej doniesień na temat powstającego systemu. Debatowano nad samym wyglądem konsoli, dyskutowano o specyfikacji. Wreszcie pojawiła się proponowana nazwa - PlayStation X, które wprawdzie uległa zmianie, ale przyjęty od niej skrót PSX funkcjonuje do dziś.

Jest z nami od blisko sześciu lat. Mieszka z nami, bawi nas i ciągle chcemy jej więcej. Nie, to nie Jola od sąsiadów...

I nie 3 grudnia 1994 roku, niedługo po premierze Saturna, PlayStation pojawia się w japońskich sklepach. Co tu dużo pisać - premiera okazała się wielkim sukcesem marketingowym, sprzedano sporo konsol (do końca roku blisko 300 tysięcy sztuk). Co ciekawe (a dziś nie do pomyślenia), w międzyczasie konsola Segi - Saturn - sprzedawała się o wiele lepiej. Taki stan rzeczy nie miał jednak prawa utrzymywać się dłużej - szybko wydało się, że czas zakodowania gry na PSXa jest znacznie krótszy, dodatkowo PSX posiada znacznie większą możliwości 3D i programiści z czasem zorientowali się, że firma spod znaku niebieskiego jeża nie stwarza im perspektyw rozwoju (a szczególnie Segi na domiar złego utrudniała dostęp do developers kitów). Konsola Segi szybko upadła, podczas gdy Szarak ma się dobrze po dziś dzień.

Na pojawienie się konsoli w innych częściach globu przyszło zainteresowanym czekać do września 1995 roku. Nonsol sprzedało się całkiem sporo, szybciej niż (w porównaniu z sytuacją w Japonii) "zdechł" Saturn. I, co niespotykane i nie zdarza się w naszym dziwnym kraju często, PSX znalazł w Polsce legalnego dystrybutora.

PIERWSZA GENERACJA GIER PRZECIERA SZLAK

Czymże by była premiera konsoli bez odpowiednich gier...? WIPEOUT, AIR COMBAT, TOSHINDEN, TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, RIDGE RACER - to tylko garść tytułów, które na dobre rozpoczęły rynek w pierwszym łańcuchu. Moją pierwszą grą był MORTAL KOMBAT 3, zaś jako pierwszy zauroczył mnie TOSHINDEN. Z perspektywy czasu wydaje mi się jednak, że dobosiarskimi grami zapodanymi Graczom w pierwszym rzucie były WIPEOUT i TEKKEN. Kult, jaki narósł wokół tych tytułów, można by śmiało rozpatrywać w aspekcie socjologicznym. Takiego zjawiska na próżno dopatrywać się na rynku pecetowym. Gry miały klimat - ale zwykły, płytki atmosferę, ale prawdziwy klimat. W przypadku WIPEOUTa suma idea swym wykonaniem nie pozwalała podnieść się z kolan po pierwszym z się kontakcie. No i soundtrack - mówcie, co chcecie, ale moim zdaniem lepsza ścieżka w grze konsolowej jeszcze nie powstała (R: nie polecz, bereteku!). Z żadną inną grą (poza ISS-em) nie spędziłem tyle czasu, co właśnie z WIPEOUTem.

TOTALNA OFENSYWA I DRUGA FALA

Rynek chwycił bakcyla - obwieścił triumfalnie SONY. PlayStation z miejsca może się pożądaną żyłą złota, z której każdy chciał skubnąć coś dla siebie. Produkowano kolejne joypady, Memory Cardy, pistolety, arcade sticki, kierownice, myszki,

Nie sprzedawajcie swoich PSX'ów. Postawcie je koło świadectwa z paskiem na honorowej półce i za dwadzieścia lat pokażcie swym dzieciom, dajcie im zagrać w FINAL FANTASY VIIII!

wszelkiego rodzaju kable itd. W międzyczasie początków zaczął dozwolony Saturn i były to pierwsze jeki konającego. Mimo dalszej egzystencji nie był w stanie nawet liznąć piety lidera. A tym mianem nie bez hazery szczycił się SONY.

Kolejny line-up programistów stał już zdecydowanie kilka kroków przed poprzednim. Możliwości PSX'a były nadal nieujarzmione i np. taki TEKKEN 2 wykorzystywał zaledwie połowę tego mocy. Zaszczyt przodownictwa drugiej generacji przypadł również innym grom: RESIDENT EVIL (do dziś w moim "top ten"), CRASH BANDICOOT oraz kontynuacjom - wspomnianemu TK2, WIPEOUT 2097, RIDGE RACER REVOLUTION, przy czym te dwie ostatnie były bardziej sequelami niż wyznaczającymi nowy jakość tytułami.

Będąc przy drugiej generacji gier na PSX nie można nie wspomnieć o TOMB RAIDER. Tytuł ten dosłownie miażdżył, czym mało która produkcja może się poszczycić. No i nakręciła się komputerowa - cała kampania reklamowa była mniej spontaniczna niż w przypadku WIPEOUTa, nie zdecydowanie bardziej agresywna i z pompą. Znaczy nie mm się co rozpisywać - fenomen Lary Croft zapewne doskonale znacie. Wspomnieć od tylko należy, że żaden kolejny "Tomb" nawet w najmniejszym stopniu nie zawiązał do kultu poprzedniczki.

Trzeba przyznać, że druga fala gier nie przyniosła wyłącznie otoku niewątpliwej poprawy strony wizualnej tytułów. Gwarantowało przede wszystkim ich zróżnicowanie tematyczne. Pojawiły się dogfighty (TWISTED METAL), strategie (WARCRAFT 2, COMMAND&CONQUER), no i RPG - SUIKODEN i VANDAL HEARTS (ten ostatni mimo wszystko jest bardziej erpegiem niż strategią). Aż w końcu dwiatle dzienne ujrzała gra, o której będziemy mówić bardzo, bardzo długo...

ZŁOTA GENERACJA

FINAL FANTASY VII to gra mojego życia. I nie tylko mojego, otoku każdego fana RPG, który miał



zaszczyt w nią przyjść. Zatem, powiadam Wam - takiego tytułu nie będzie już nigdy !(pierdzielisz - Mr.S)(!!: walisz tarmazynę!)). Jego pamięć jest zresztą ciągle żywa - ogumi emotykiny Star wspomina o nim w niemal każdym ze swych "Kącików...".

Właśnie FFVII zapoczątkował złotą generację gier, którą do dziś wspominamy ze łzą w oku. Żeby było śmieszniej - programiści nadal nie mieli pomysłu, jak wycisnąć z bebechów konsoli maksa. I dlatego swoim produktom dali coś więcej - duszę (może duszyjkę). To właśnie ikra wręcz zmiotła z powierzchni buńczuczne plany szefostwa raczkującego dopiero Nintendo 64. Pojawia się więc nowy CRASH, niosący nowe rozwiązania PARAPPA THE RAPPER, TOCA, RESIDENT EVIL 2, GEX 2, w końcu takie killery, jak - TEKKEN 3, GRAN TURISMO, TENCHU, ISS'98, METAL GEAR SOLID oraz SPYRO THE DRAGON. Gee! Ciężko za wyliczanka! Ten doborowy pakiet rządzi zresztą do dziś ! wielu Graczy chociażby GRAN TURISMO przeskoczyła nad jego drugą częścią (słusznie zresztą, bobo).

SONY stała się praktycznie monopolistą PSX'owego rynku. NIKT już nie odwoła, że konsola to fani (bo cena znacznie spadła) bajer dla dzieciaków.

Należy pochwalić w tym miejscu elastyczną czasu politykę marketingową SONY. Wystarczy tylko wspomnieć umiejętne manewrowanie ceną konsoli i ofertą kupna gier w trw. platynie, a będzie jasne, dlaczego PlayStation cieszy się tak wielką popularnością.

STABILIZACJA

Kolejne gry hurtem wydawane na PSX'a, mimo iż niezaliczka świetne, wściekłego szumu już nie robiły. Do czynienia mieliśmy z kontynuacjami (TOMB RAIDEN 3, CRASH BANDICOOT 3, RIDGE RACER 4, GEX 3, ACE COMBAT 3, WIPSOUT), bądź z tytułami odtwórczymi (SILENT HILL, DINO CRISIS, GRANDIA). Owszem, trafiały się perełki (TONY RAWK'S SKATEBOARDING, SOUL REAVER), ale poziom jakościowy nie był w nich już tak widoczny, jak między pierwszymi generacjami (!!: bo w pewnym momencie kończą się możliwości sprzętu, chęci, pomysły i umiejętności programistów)...

ODCINANIE KUPONÓW...?

Czyżby tylko odcinanie kuponów od dawnej sławy pozostało pierwszemu PSX'owi? Raczej nie. Gdyby nie Dreamcast i Dolphin - nowe konsole konkurencji, SONY nie zagwarantowałby sił w produkcji nowego systemu. W jedno nie wątpię - Szarak będzie nas bawił przynajmniej do przyszłorocznych wakacji (zresztą już niedługo pod swoją zmilaturyzowaną postacią, którą z łatwością będzie można zabrać chociażby na wakacje). A później, chcąc nie chcąc, czeka nas przesiadka na PS2. Obyśmy spędzili z nią równie piękne chwile.

Koso

Oto lista gier które trzeba mieć na PSX:
TEKKEN 3
FFVII
RESIDENT EVIL (najlepiej całą serię)
ISS PRO PRO EVOLUTION
GRAN TURISMO (i tak 2)
WIPSOUT
MGS
FF TACTICS
SILENT HILL
CRASH (obojętnie który, nie najlepiej G3: WARPED)
VAGRANT STORY
CRASH TEAM RACING
LOK: SOUL REAVER
SOUL BLADE
MEDIEVIL
SPYRO 1
TONY RAWK'S SKATEBOARDING
STREET FIGHTER ALPHA 3
COLIN MCRAE
DANCE DANCE REVOLUTION z matą

TRANSFORMERS BEAST WARS TRANSMETALS

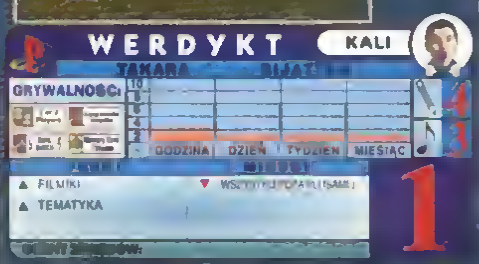
Jakiż człowiek jest naiwny. Nie można zapomnieć o wspaniałych dziecinnych zmaganiach z dzieciństwa. Czego on nie oczekuje... "Kali, wyszła bijatyka z Transformersami". "Super, będzie zajebiście". I co? I co? Wcale nie jest "zajebiście". Jest żenująco, jest bezradnie, jest... cóż, epitety jakie zaraz mogłyby się pojawić (i się pojawiały w myślach) pozwoliłyby zostać mi polskim raperem - wystarczyło by tylko zamienić temat: zamiast gry na Polsko/Kościół/polityków.



Co mnie wyprowadziło z równowagi? Pomijając tytuł? Może lepiej nie, bo, Miły Graczu, zapomiętasz go, zobaczysz w sklepie i nie daj Bóg zapomnisz, czy kojarzysz go pozytywnie, czy wręcz przeciwnie. Najpierw zajdź sobie czarną listę, albo chociaż napisz na kartce "Nie kupować!" , którą wrzuciasz do portfela. Ok! - za jako pierwszą pozycję wpisz: BEAST WARS: TRANSFORMERS.

Temat bardzo ciekawy - walki Transformerów, inteligentnych, "żywych" robotów, które mogą przekształcać się w pojazdy (taki był pierwotny pomysł) i różne inne rzeczy. W tym przypadku roboty mogą transformować się w mechaniczne odpowiedniki znanych żyjątek (oczywiście dużo większych rozmiarów, niż pierwowzory). Spotkasz się z tarantułą, krabem, skorpionem, małpą, gepardem, czy nawet... szczurem. No ! fajnie - byłby swego rodzaju futurystyczny BLOODY ROAR, gdyby nie to, że po pierwsze - gra nie jest normalnym mordobiciem "1 na 1", tylko bardziej bieganiem po arenie, strzelaniną z elementami bijatyki (kopanie jednego kiwiszą). Po drugie - takie pozycje były i wypadały świetnie (vide DESTREGA, czy znany z Dreamcasta POWERSTONE), ale tutaj mamy kichę totalną, kiczowatą bezradność. Wszystko jest tak banalne, nudno i proste (można grać palcu papierosa: co jakiś czas naciskając na przyciski), że całowicie mięci w brzuchu gorzej niż po trzydniowej bibie z okazji... okazja nieważne:). To nawet nie nadaje się dla masherów! No, chyba że masherowi zabronimy naciskać kiwiszu zmiany formy zawodnika, bo inaczej nie ma szans, by walka się skończyła w przeciągu pół godziny. TAKARA straszenie mi podpadła - najpierw zrąbała czwartego TOSHINDENa, a teraz przegięła pałę. Krótko - co sądzę o tym tytule? Największa kicha roku, czołówka s(h)itów na PSX.

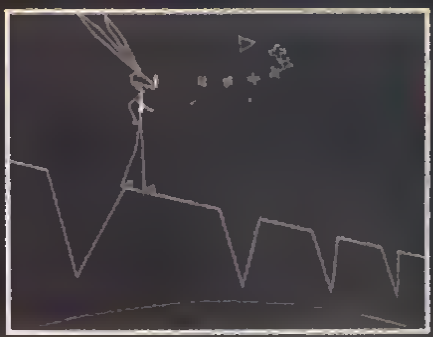


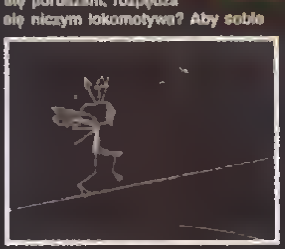


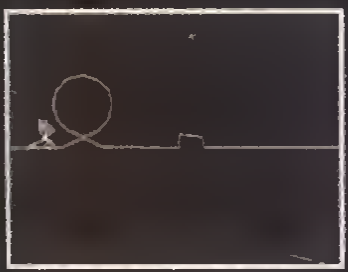
vib-ribbon

Cześć, jestem zezowaty Zbychu, ale wołają na mnie, nie wiedzieć czemu, "królik". Powstałem w umyśle jakiegoś zakręconego desperata, który nie miał z czego utrzymać rodziny. Podczas wieczornej sesji w ulubionym pubie, po obaleniu siódmego piwa strzelił mu do łba pomysł, jaki do łba jeszcze nigdy mu nie strzelił. Głupio o czymś pomyślał, głupio się zaśmiał, głupio podrapał po czerepie, po czym głupio rzekł głupie piwo. Na serwetce powstał głupi wzór - oto miała nastać nowa era - żadna tam komórkowa, świrowi ukazała się postać, czyli ja. Jednak moim największym nieszczęściem był nie sam fakt zaistnienia w showbiznesie, lecz wizja owego świra, w której podbijam świat jako bohater gry komputerowej, niezbyt zresztą normalnej, odbiegającej od utartych kanonów.

Jestem "królikiem" do zadań specjalnych. Podskakuję w rytm muzyki. Na mojej drodze, choć pozbawionej meandrów, pojawiają się przeszkody - fale, bloki skalne, pętle i wykopy. W pokonywaniu tychże przeszkód pomagać musisz mi Ty, tak - właśnie Ty, a to poprzez wciskanie odpowiednich, przyporządkowanych wszystkim przeszkodom przycisków (łącznie - 4). Możesz się głupio śmiać i sądzić, że to łatwe zadanie. Jasne, ale musisz wykazać się dobrym refleksem i wyczuciem rytmu, gdyż napierające przeszkody generalnie są w moim świecie losowo, w zależności od przycinającej w tle muzyki. Na płycie z moim światem upakowano 6 utworów muzycznych, w zaliczeniu których musisz mi pomóc. 6 to za mało? No jasne, ależ jestem głupi! Zapomniałem Ci wspomnieć, iż możesz wrzucać do konsoli swoje ulubione płyty, a już program zatroszczy się o to, aby wygenerować przeszkody. Podskakuję wtedy ochoczo w rytm wylewających się z głośników szaleńczych techno-beatów, ew. towarzyszę Ci w odsłuchiwaniu ulubionych ballad The Kelly Family... Możesz także wybrać stopień trudności - w zależności od Twoich zdolności, możesz lenIwie wciskać knefle, a jak twardziel z Ciebie, przeszkody wyskakują w obłędnym tempie, są ruchome - rozjeżdżają się i zjeżdżają, zaś hardcore'owcy mogą liczyć na hybrydy, tzn. takie przeszkody, pokonanie których wymaga wciśnięcia jednocześnie dwóch przycisków! No i co, dasz sobie radę? A co powiesz na tryb Speed, w którym ścieżka, po której się poruszam, rozpędza się niczym lokomotywa? Aby sobie poradzić, musisz wykazać się małpią zręcznością i szybkim kojarzeniem kombinacji. A to kwestia wprawy, czyli morderczego treningu...







Wiem, patrzysz srogim okiem, toteż "wektorowy" świat, w jakim się poruszam, wydaje Ci się śmieszny... Kilka kresek na krzyż oceniasz nisko, jednak pamiętaj, iż te kreski mają swój niezaprzeczalny urok. Aby uczynić Ci zabawę, kamera momentami świruje, tzn. przybliża się lub oddala względem mnie, kręci wokół, przekłamuje perspektywę, ukazuje akcję tak, że widzisz mnie kroczącego "z prawego do lewego boku ekranu", a wszystko po to, by upodlić Twoje, a raczej moje życie. Jeśli popełniasz zbyt wiele błędów, namawiasz mnie na cholerny wstyd - przeobrażam się stopniowo w żabę, glistę i inne ustrojstwa, przy czym dodam, że jest mi wtedy nie do twarzy. Jeśli jednak śmigasz bezbłędnie, pod postacią pięknego królewicza biegnę.

W ostatecznym rozrachunku powiem Ci, że musisz lubić zabawę a'la PARAPPA THE RAPPER itp., gdyż w przeciwnym razie "wciskanie kiewiszy" niekoniecznie przypadnie Ci do gustu. Jestem "królikiem" do zadań specjalnych - z moją pomocą wygrzebiesz stare płyty Supermena i innego Niemena, aby dowiedzieć się, że "Dziwny ten świat...". Uhm, i to jak...!

MOJE TRZY GROSZE

Pamiętam, jak swego czasu wzmiankowałem na łamach pewnego serwisu amerykańskiego, rozprawiając z nim między innymi amerykańskim magazynem, i przy tytule VIB-RIBBON użytkowni ocenił biedną grę na 10%. Jednak po wyrażeniu "hrabia" nie jestem już tak pewien tych rewelacyjnych. Jak gdzieś z nim serwis, a niewątpliwie jest to jedna z najbardziej zaskakujących gry i brakiem konwencjonalnego podejścia do zabawy "na dłuższą metę" Mr. Sclera





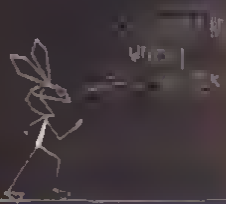


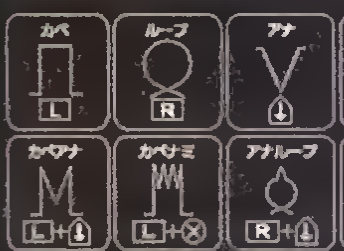


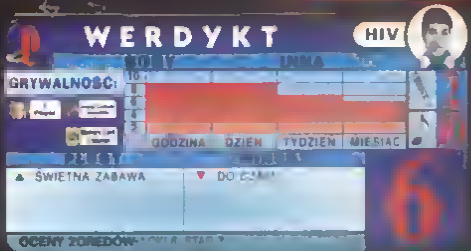
Słowniczek GRYPSÓW

olkoz

fonetyczna wersja zapisu/odczytu "ni cholera", co znaczy oczywiście... no właśnie - "oczywiście". Chętnie używana w rozmaitych słowo, wzbudzeń wyłącznie w społeczeństwie wersji). Co prawda nie już swoje lata, ale zmiast jest z chwilą eksplozywnie.







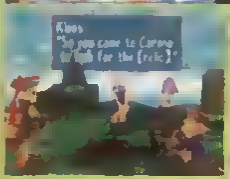
Piła





Niektóre etapy to czyste odpowiedniki Mario czy innego SKULL MONKEYa (czasami z odpowiednio bezdenną grutą). Zresztą - zadziwi Was ilość mini gierek, w jakie dane będzie zagrać naszemu Rue owi, gra jest nimi wręcz przesycona i zniechęci rasowego RPG-mana. Przyciągnie natomiast I VERY LIKE TO JUMP UND GET HIT W MAJ ŁEB-manów, którym znudziło się skakanie bez wzrostu parametrów i chcą

niewąski będzie, jak kilka tysięcy przechwników, na tyle głupich, by mu na drodze stanąć, w pył przerobi. Ale poza umiejętnością walczenia z obcymi i obserwowania spadających na facjatę księżniczek, nasz bohater posiada jeszcze kilka ciekawych cech. Mianowicie umie przyjmować inne formy cielesne, ścisłej mówiąc - przemienia się w potwory, które wykończył. Te znakomicie pomaga w zabawie, bo jak np. wykończyć mrówę mieczykiem, kiedy ciosu naszego (żebym się nie uniósł) oczywiście powoduje odjęcie zwrotnej jednej ostatniej z energii potwora walącego w nas dodatkowo jakimś tępym świństwem? Po prostu trzeba przekształcić się w zionącą ogniem jaszczurkę i spalić robala. Przemianę trzeba też będzie zastosować w momentach, gdy nie będzie wiadomo co dalej robić. Od rycerza wyżej



Jednych zniechęci dziecinność, innych zdenerwuje zręcznościowy charakter gry, dla mnie jednak THREADS OF FATE stanowi grę, przy której można dobrze się pobawić (...i nieźle uśmiać) i mało mnie obchodzi, czy jest to klasyczny RPG, czy rasowy platformer, czy też mieszanka tych gatunków.

obręczami - była to całkiem niezła broń. Rue obserwował, jak dziewczyna efektownym salto znakuje ze skały - trochę gorzej było z lądowaniem.

- Popatrz - ruszas się.
- Hej, nic ci nie jest?

Ze swoją szlachetną mordą wbitą w ziemię, księżniczka mówiła nieco niewyraźnie, dość mocno przez ten bałkot przebijały się jednak słowa "świat", "dominacja" i "niepokonana" skomponując słownictwu, które księżniczkom mniej przystoi.

Ta (nie przez przypadek przeze mnie wybrana) scena z Threads of Fate wyraźnie ukazuje charakter gry. Dramat połączony z wszędobylskim humorem tworzy mikstę łatwy do przełknięcia dla mojego suchego gardła. Jeśli dodamy do tego jeszcze elementy RPG, to mnie już

przybysza. Z serduszkiem przeszytym bólem po stracie przyjaciółki (co ich właściwie łączy?), ale z nadzieją na odnalezienie starożytnego artefaktu, na tyle potężnego, by spełnić życzenie swego właściciela, wyrusza nasz Rue (bo tak się zwie gwiazdne dziecię) na wydawałoby się beznadziejną tułaczkę. Tyle fabuła. Pod tym względem Kwadratowi Miękcy są raczej solidni ("raczej", gdyż zawiodłem się na FFIII) i nic inaczej rzecz ma się tym razem. TOF nie jest jednak rasowym RPG - to tylko jedna strona szpilu, drugą stanowi część dynamiczno-podskakująca, czyli po prostu zręcznościówka.

trochę pokicać z sensem. Czy to trąbienia na nadlatujące wrony, skoki po platformach, walenie młotkiem w grzyby, odbijanie kulek, ucieczki przed dwunastotonowymi łamieniami czy gotowanie wody na cane, to i tak będziecie zmuszeni się w to pobawić, bo inaczej z Relikta d**cia blada.

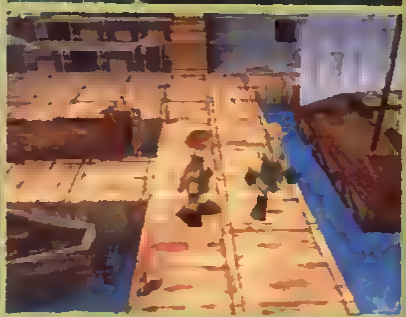
Wygląda więc na to, że nasz hirol i skoczny, i w łapie mocny, i w gębie











Księżniczka groźnym ruchem pomachała stalowymi, wyostrzonymi jak brzytwy



...krzykaczka

- Zaraz ci połamię, co to znaczy zadzierać z księżniczką! Chamie!

MOJE TRZY GROSZE

Spodziewałem się zręcznościowego role-playa, o dosłownie ekstremalnej z elementami RPG. Co prawda gra rozwija humorem i ciekawymi pomysłami jednak jej wykonanie graficzne pozostawia nieco do życzenia - a mało nie rajcuje ciągłe skakanie z niedźwiedziem spadochronem. Faktem jednak jest, że gra zasługuje na uwagę, więc moja subiektywna ocena może być nieco za niska.

Slam

★★★★★★☆☆☆☆



7hreads of Fate™



skacze wilk, na pustym postumencie, stojącym obok drugiego z gargulcem, musi stanąć gargulec. Kapujecie? Trzeba użyć głowy, przynajmniej czasami. Każde z naszych alter-ego ma też swoje własne atuty - jeden magiczny, drugi fizyczny. Pamiętać jedynie należy, że używając zdolności magicznej tracimy manę. Ciekawie rozwiązano sprawę z przyrostem energii naszego bohatera - i to zarówno fizycznej, jak i magicznej. Wytrzymałość rośnie bowiem wraz z ilością "łewych groszy" jakie przyjęliśmy na organizm - niewiele co prawda, ale stale przyrasta. Jeśli zaś chodzi o magię, to ilość many rośnie wraz z częstością używania zaklęć. Zabite stworzonka pozostawiają po sobie różnego rodzaju bonusy. To potion, to flaszka z maną i zawsze medal, który można sprzedać w pobliskim sklepie, a za powstałą w ten sposób kasę kupimy akcesoria niezbędne do bardziej profesjonalnej wyrzynki. Albo zbroję i pierścionki magiczne.



Sam obszar, w którym będzie potykał się Rus, jest stworzony na zasadzie "Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu", co znaczy, że zawsze startujemy z miasta, gdzie możemy odsapnąć (nie zawsze za darmo), zrobić zakupy, nagrać stan, powiększyć szermierkę (co na czwartym levelu przeciwnika można spokojnie tłumaczyć na "zbieranie regularnego łomotu") z synem największego rycerza na planecie. Możemy spokojnie porozmawiać z tubylcami, posłuchać, co im leży na sercu i, w miarę możliwości, pomóc. Możemy też wyjść z miasta. Rozwija się wtedy przed nami lista miejsc, które możemy odwiedzić i wtedy udajemy się w drogę. Wyeksploatowana przez nas lokacja wcale się jednak przed nami nie zamyka - zawsze możemy tam wrócić, by np. poprawić rekord w jakiejś mini gierce (a może zwłaszcza po to), czy nabić nieco kasy.

Pora opowiedzieć nieco o silniku, jaki porusza światem TOF - chwilami jest to obraz trójwymiarowy, w pełni "obracalny", chwilami jest to coś, co nazwałbym statycznym 3D (coś jak w CRASH BANDICOOT - niby trójwymiar, ale ograniczony), by w swej najgorszej formie przejść do widoku z boku (zwłaszcza przy skakanych levelach). Generalnie jednak da się na to patrzeć, a i widoczność specjalnie nie szwankuje - zwłaszcza przy widoku z boku:). Muzyczka przygrywa z cicha, by czasami rąbnąć nas mocniej w uchu, żebyśmy przypadkiem nie przysnęli, i nie powoduje chęci naciśnięcia przycisku Mute na pilocie naszego telewizora - jednym słowem, nie przeszkadza.



Podsumowując, nowe dziecko SQUARE stanowi całkiem udany "element przekąskowy" przed prawdziwą ucztą, jaką będzie FINAL FANTASY IX. Jedni mogą zarzucić mu zbytnią dziecinność, innych zdenerwuje zręcznościowy charakter gry, dla mnie jednak THREADS OF FATE stanowi grę, przy której można dobrze się pobawić (...i niezle ubawić) i mało mnie obchodzi, czy jest to klasyczny RPG, czy rasowy platformer, czy też mieszanka tych gatunków. Ważna jest zabawa. A tej Wam nie zabraknie.

Słowniczek GRYPSÓW

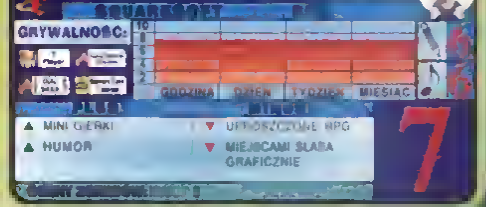
piąchopiryna

Tłuczyste tłuczenie, które bohaterowie mordobić rzadko kiedy zaliczają oponentom, co by ich wyeliminować. Lubiane w gronie recenzentów określenie stosowane w celu humorystycznego zabarwienia tekstu. Często bywa używane w kombinacji z hotsprzezlom, tyle że... hotsprzezl jest prawdziwym tytułem.

WERDYKT

SASZA

GRYWALNOŚĆ:



PLUS
- MINI GIERKI
- HUMOR

MINUS
- UPROSZCZONE RPG
- MIEJSCAMI SŁABA GRAFICZNIE

7

Na ten tytuł czekałem bardzo długo. Jego premiera miała się odbyć już kilka miesięcy temu, lecz była wciąż przekładana. Może WORKING DESIGN chce bardziej dopieścić swą gierkę - myślałem. No i wreszcie wyszedł VANGUARD BANDITS, więc pełen nadziei wrzuciłem go w paszczę Plejaka.



Mechy piorące się na miecze? Czemu nie! Szkoda tylko, że grafika taka pasiarska, a system gry nieco uproszczony. Hitom z KONAMI lub SQUARESOFTu pozycja ta do pięt nie dorasta.

Skorumpowane Imperium ściga młodocianego spadkobiercę tronu Królestwa, aby z jego pomocą podbić świat. Bastion, bo tak chłopakowi na imię, posiada w genach umiejętność operowania jakąś niesamowitą bronią o nazwie Ultragunner i oczywiście nie zgadza się na żadną ingerencję ze strony wroga, więc tworzy sobie drużynę i zamierza skopać miski imperialnym wojskom. W konflikt ten oczywiście mieszają się inne nacje, również zainteresowane Ultragunnerem, a więc szykuje się wojna. Można by rzec: oklepany schemat, chociaż z drugiej strony musi być jakiś powód, aby Graczo mogli wyalić swój zmysł taktyczny i zrobić małą jatkę na polu walki. Kiedy wojny przewija się w dużej ilości gier taktycznych, w tym również w popularnych na PlayStation strategiach z elementami RPG, których VB jest najlepszym przykładem.

Słowniczek GRYPSÓW

zapchajdziura - termin opisujący przykry w prasie, chociaż materiały zmieszczone wyłącznie w celu zapełnienia niespodziewanej nadwyżki miejsca. Jako że o PSX EXTREME i tak ledwo mieszczą się tutaj najpilniejsze, jedyne "zapchajdziury" wydają się być wykluczone. Kiedy się zdarzą, oczywiście.

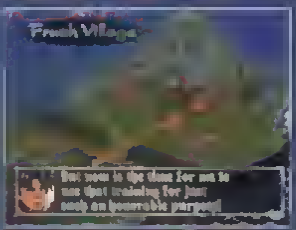
MOJE TRZY GROSZE

VB widzę jako próbę stworzenia kolejnego FF TACTICS. Niestety jednak, gdyż niekoniecznie i nieudanego. Jak na produkcję powstałą kilka lat po FFT - jest zbyt ubogo. Wiele osób gry (takich jak np. liczenie w czasie walki) używa się dopiero w późniejszych misjach - nie jest to zła, ale na mój gust zdecydowanie utrudnia rozgrywkę. Do tego zaskakująco niskiego tempa i skromnej ilości spotkamy się między walkami. Słabo!

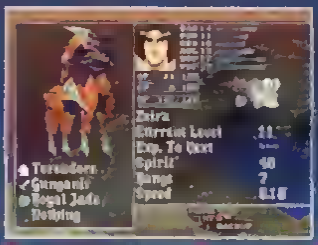
Sanza

★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆

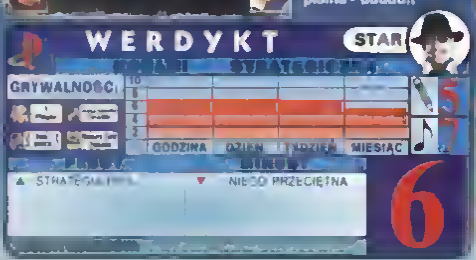
Najlepszym przykładem może, ale czy też najlepszym przedstawicielem gatunku? Raczej nie. Pomijając nieco jednak banalną fabułę, doczepić się można do wielu innych spraw. System walki stanowi poniekąd kombinację kilku spotkanych dotychczas (choćby w FFT oraz VH), lecz w sumie nie stanowi innowacji. Gdy na placu boju spotykają się dwa zastępy niby-mechów (takie większe kombinezony bojowe z bronią białą wmontowaną w łapska), to mamy tu praktycznie klasyczny "close combat" z dodatkiem uników, kontr, czy też atakiem równoległych. Tutaj mała uwaga - programiści popełnili tu pewien błąd, polegający na odzwierciedleniu procentowej celności ataków - często łatwiej trafić mając 40% na tracie, niż nawet 80%, z czego korzystają zwłaszcza przeciwnicy. A więc piona - uuuuu!!







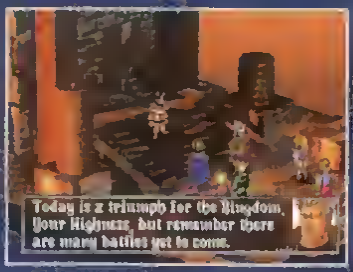






GUARD NDITS

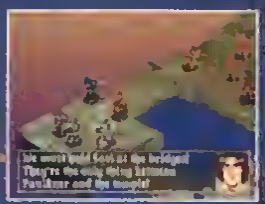
Wracając do tematu - nowe zdolności (głównie ataki) zawodnicy uzyskują wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia i przy udziale specjalnych, noszonych ze sobą kryształów (każdy tylko po jednym). Poza tym mamy tu system kolejności ruchu bardzo zbliżony do rozwiązania w FINAL FANTASY TACTICS (każdy mech posiada własny czas oczekiwania na swoją kolej) oraz znany z VANDAL HEARTS warunek porażki - tylko w wypadku padnięcia w boju głównego bohatera.



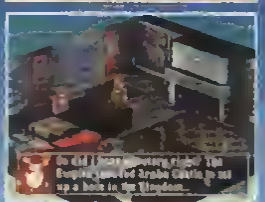
Graficznie gra również nie prezentuje sobą nic nadzwyczajnego - od tako przeciętną oprawę, stylowo podobną do KARTII (topome scenerie i sztywne sprite'owe postacie). Podczas bezpośrednich starć dogrywają się nam co prawda dodatkowe wstawki (jak się mechy piorą), jednak niewiele to zmienia w ogólnym wizerunku. Dźwięk również taki jakiś średni, chociaż można usłyszeć kilka wpadających w ucho kawałków (zwłaszcza utwory z wokalem). No i ta wszędobylska Manga - w sumie nie jest zła (zmieniające się w zależności od humoru wizerunki postaci zwiększają ogólną dynamikę gry), ale to demko początkowe rodem z tanich japońskich seriali (chociaż piosenka jest cool!) potwierdza przeciętną klasę tego szpila.

No właśnie - VANGUARD BANDITS jest produkcją w miarę przeciętną, średniogrywalną i chociaż ocenę zwiększają takie smaczki, jak zależności emocjonalne pomiędzy członkami drużyny oraz rozległy świat do penetracji, to jednak nie dorasta do pięt choćby VANDAL HEARTS. I nad czym tyle pracował ten WORKING DESIGN? Nie ma tu wiele rzeczy, który mogłyby mnie zainteresować - chyba odłożę tę grę na półkę.







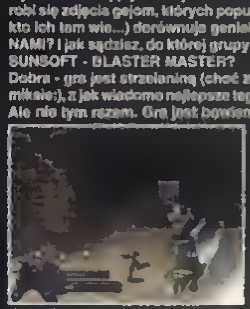






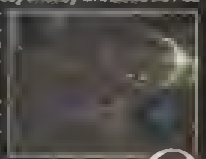
Japoński rynek gier wideo stanowi największą zagadkę konsolowego świata, jak bowiem tłumaczyć tamtejsze wielotysięczne wyniki sprzedaży tytułów, na które szary Gracz skrupulący europejski kontynent nie strwoniłby nawet czasu, o "zainwestowaniu" już nie wspominając. Rozmaite hybrydy wędkowania z shootami, hajsyk ze strategiami, łatanych wyników żarujących na tytułach uznanych animo, czy też gier, gdzie robi się zdjęcia gejom, których popularność (gier - nie gejów, zresztą kto ich tam wie...) dorównuje geniuszem twórcom SQUARE czy KONAMI? I jak sądzisz, do której grupy zalicza się wydany przez niejaki SUNSOFT - BLASTER MASTER?

Dobra - gra jest strzelaniną (choć zapewne bazującą na jakimś komiksie:), a jak wiadomo najlepsze tego typu gry pochodzą z... Japonii. Ale nie tym razem. Gra jest bowiem nudna i męcząca. Ale, jako że zostało jeszcze trochę miejsca, wyjaśnię dlaczego. Po ekranie poruszamy się w ujęciu TPP jakimś mini czołgiem, który dzięki odrzutowym silnikom umieszczonym po bokach potrafi skakać (elementy platformera), z dzięki lufie z przodu strzela do mechanicznych (a jakże) insektów. Czołg możemy opuścić i iść na piechotę, co jest przydatne, bowiem nie wszędzie machina owa może dotrzeć. Zatem strzelamy - ekran błyska eksplozjami, głośniki grzmią wystrzałami i rockową muzą (w jej japońskiej odmianie naturalnie), po kilku sekundach średnio rajcownej jatki ekran jest pusty i korzystając z przejścia wjeżdżamy na kolejny. Następuje kilkusekundowy Loading i wszystko zaczyna się na nowo. Niestety, często trzeba się wracać (jakieś dungeony) i z gry robi się jeden wielki LOADING z przerwami na strzelanie. Bossowie nie porywają, są straszenie schematyczni i dysponują trzema atakami na krzyż, ale i tak są najlepszym elementem BM. Grafa przeciętna, fajne są wielkie eksplozje i efekt Motion Blur towarzyszący poruszaniu się pod wodą, ale mdła kolorystyka i jakość tekstur wypadają znacznie gorzej. W dodatku animacja potrafi niekiedy przyciąć.



PlayStation to najlepiej oprogramowana maszyna do gier na świecie, a do powstawania gier takich jak BM, czy choćby GRADIUS na PS2 trzeba po prostu przywyknąć. Zapewne w Japonii BLASTER MASTER rządzi i możliwe, że całkiem niedługo pisał będę recenzję jego sequela. I kto wie, czy nie na PS2.

Ale póki co - z istnieniu BM zapomnij, tępej po raz n-dziesiąty skończyć nieśmiertelnego EINHANDERa lub OMEGA BOOST.



WERDYKT

KUJOT



GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

▲ NASTĘPNA GRA NA PLAYSTATION

▼ NA TĘPĄ GRANDA CZASU

4

Trzeźwo patrząc na fakty (co mimo wszystko zdarza mi się od czasu do czasu...), gra pt. DESTRUCTION DERBY tchnęła wiele świeżości w zastałe jak na owe czasy kości szkieletu, co to korpus okrzyknięty mianem "ścigałek" podtrzymywał. Standardowe, z założenia mało oryginalne gry wyścigowe wychodziły wszystkim bokiem, toteż STUDIO 33 (developer) wyskoczyło ze świetną ideą - stworzyło wyścigi połączone z masową rozwałką na wysokim, bo najwyższym poziomie. Pomysł zaskoczył, kasa płynęła strumieniem, powstała konwersja, kasa płynęła tym razem potokiem, a ja zakochałem się w DD do tego stopnia, że pierdziałem z zachwytu tak donośnie i srednie zarazem, iż po wywołaniu kwaśnych deseczy wyrosły mi w ogródku kiszone ogórki .

"Jedynka" - zaawansowany kod, oszałamiająca oprawa graficzna, megatony rajcowności, odurzająca woń bryzy, "dwójka" - solidny sequel, wielka uczta dla entuzjastów rozpieniczu, nieco kulejąca grafika, wciąż świetna zabawa, "trójka" . Prace nad trzecią częścią

Czy jakiś skin skopie mój ogródek? A może wyklepie maskę...?







DD trwały długo, bardzo długo. Developer kombinował jak koń pod górkę, aby z - nie okłamujmy się - wypracowanego tematu wykrzesać jak najwięcej, przekonać potencjalnych nabywców, iż wciąż potrafi dobrze zabawić towarzycho. A w rzeczy samej ..

Standardowo już - grę podzielono na kilka trybów rozgrywki. Wreckin' Racing (odpowiednik Championship) został rozwiązany w tyle ciekawie, że po niemal każdym ukończonym wyścigu można wybrać 1 z 2 kolejnych możliwych ("drzewko" wyboru zaprezentowane w formie graficznej a'la COLONY WARS). Tym oto sposobem tryb ów można zaliczyć na kilka sposobów, na zróżnicowanych poziomach trudności. Mocny argument - trasy. O tak, co by nie mówić nt. DD3, tak e trasach należy wyrażać się w superlatywach. Te wyposażono w liczne szykany, rozjazdy, skoki, podjazdy, pętle, "przeszkadzajki", pętle i inne cuda architektoniczne, będące chlubą ciężko pracujących inżynierów, skutecznie utrudniające bezstresową jazdę. Poza tym - "z lotu ptaka" nie przypominają standardowych "kółek", jano zamotaną pajęczynę. Muszę przyznać, że rozwałka zeszła nieco na drugi plan, a charakter rozgrywki poszedł bardziej w stronę rasowego dog-fighta. Skąd ten wniosek? Ano podczas jazdy co prawda nie ma sposobności walenia z bomb atomowych, działek laserowych, miotaczy obornika itp., lecz należy się skupić bardziej na tym, jak by tu przeciwnikowi drogę zajechać, zepchnąć go ze skarpy lub delikatnie w zad wjechać, by piruety artystyczne począł wywijać, niżli impetem skasować. Nie licz też na fruwające po niebie elementy karoserii. Choć występują "zadrapania", hehe!, jednak niezbyt mocne. Jeśli chodzi o bonusowe tryby, to nie można ich pominąć, gdyż przede wszystkim one stanowią o "dog-fightowości" tejże pozycji. W "[illegible] 4 $" za wygrane pozyskujesz kasę niezbędną czy to do naprawy pokiereszowanego "wdzianka", czy też zakupu nowej, lepszej jednostki "bojowej". Kupowane fury można malować, podrasowywać i nagrywać na Momorkę. Nieśmiertelna już "arena", przypominająca tygiel z surówką, nie straciła nic na swojej atrakcyjności, mało tego - dorzucono bajer z bombami. O co chodzi jakby? Zabawę można określić mianem "głupiego Jasia" ("Pass De Bomb"; w tłum. "kopnij bombkę"). Otóż na Twój dach (lub oponenta) spada tykająca bomba. Jeśli nie wyrobisz się w czasie - wybucha, a energia spada w oczach. Aby pozbyć się niewygodnego balastu, należy przygrzmocić w jednego z adwersarzy. Jatka jest tym bardziej rajcująca, im więcej bomb wcielisz do zabawy, a tych można ustawić maksymalnie 3 (totalny chaos! Yeaaah!). Tryb Assault - w owalnych, o charakterystyce "rynnowej", torach liczy się ten, kto najbardziej "rozpycha się łokciami" - punkty przyznawane są za chamstwo (zresztą można ustawić natężenie "rzezi":). Ostatnim, tak naprawdę najbardziej kręcącym mnie trybem jest Sky Scraper - Ty i Twoi przeciwnicy zostajecie zrzuceni na dach wieżowca





MOJE TRZY GROSZE

Porządna kontynuacja serii DD, w której na pierwszy plan wysuwa się świetnie opracowany model jazdy wyraźnie wzorowany na tym z DRIVERa, mnóstwo trybów zabawy (Stry Saragey wymiata), no i przede wszystkim rozwalający Multiplayer! I zasadniczo zastanawiam się tylko, dlaczego developer zapomniał o podstawowej sprawie - rozwalce. W DD RAW tzw. główny element zawodzi i w połączeniu ze średniej jakości grafiką ale nie tylko nią, ocenę zasadniczo

Shiva

Nasiona zwątpienia należy pielęgnować... Hm?

(kilka wariantów), niezbyt pokaźnych gabarytów dodam, co by czynić spustoszenie. Tłok jak na bazarze za dawnych czasów, który może przyprawić o chorobę, zaś chwilę nieuwagi przypłaca się dotkliwym, tragicznym w skutkach, darmowym szybowaniem z X p. na ryj (co ofkoz wykluczy Cię z dalszej zabawy). Należy kombinować, czaić się w miarę możliwości, a i przydałoby się mieć oczy w... rurze wydechowej, hłehłe! We wszystkich trybach bonusowych może brać udział nawet 4 Graczy, co należy odpowiednio rozpatrzyć.

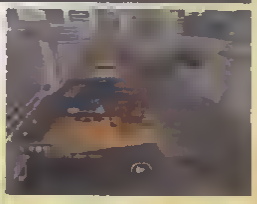
Jeśli chodzi o wykonanie DD3 - kapa. Jak na dzisiejsze czasy, grafika oleńko przędzie. Niska rozdzielka, mało obiektów, w dodatku przenikające i rozjeżdżające się połygony, a wszystko to przyprawione przycinającą się animacją w momentach większych zmasowanych zadym. Na szczęście silniki ryczą całkiem przyjemnie,

"Weszłem, trzasłem drzwiami, pierdłem, rzygłem i wyszłem, bo chamstwa nie zniesę...". Ach, ten zakręcony Multiplayer...









"(...) nie ma sposobności walenia z bomb atomowych, działek laserowych, miotaczy obornika itp. (...)"

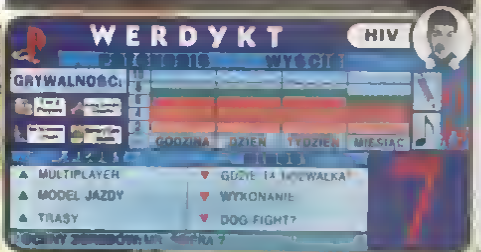
gnieciona blacha wdaje się ryczeć z bólu, zaś ostra muzyka powinna przypaść co niektórym do gustu. Jeśli nieco nagnę fakty, stwierdzam, co przeciska mi się przez zęby z trudnością, że model jazdy nawiązuje po trosze do DRIVERa! Pośizgowy, agresywny, z założenia rajcujący, a jeśli jeszcze dodać do tego świetnie oddany motyw pracującego zawieszenia, to do szczęścia więcej nie trza.

Przyznaję z niekłamaną dawką goryczy, że na DD3 zawiodłem się nieco, przez co boli mnie serducho. Jeśli jesteś fanem serii, zaopatrz się w "trójkę" (z pewną dozą optymizmu za pazuchą), lecz nie zapomnij o Multi-Tapie, gdyż ten powinien stanowić integralną część tegoż wybuchowego zestawu (bez M-T - ocena spada o "oczko" w dół). Jeśli zaś preferujesz gry wyścigowe trzaskające w uterte kanony - nic tu po Tobie, a zatem uważaj, co być się nie wpierniczył jak świnia w pomidory. Bo jeśli założyć, że kiełbasa to zwierzę wprowadzone do własnych klozet, to i DD3 jest grą wyścigową; a prasło wieść niesie, iż nie każdy lubuje się w "zakładaniu", hłehłe!





Zostało się miejsce... Hmm więc to jeden wrzut do samodzielnego pokolorowania. Technika dowolna.



Pla

RC DE GO!

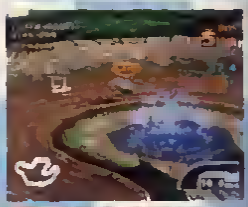
Seria "DE GO!" zahaczyła już o pociągi, tramwaje, metro, a także samoloty pasażerskie. Tym razem traktuje o zdalnie sterowanych samochodach. Choć temat ten został już podjęty w grze RE-VOLT (w sumie standardowe wyścigi), tak tym razem uderzono w absolutną symulację...



Stałem się uczestnikiem zrazu udanej, a potem upadłej próby wykrzesania ponadprzeciętnej rajcowności z tejże pozycji...

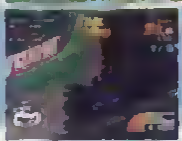
Postawioną przeze mnie tezę podpiera przede wszystkim klimat zbudowany przez kilka czynników... Kamera śledzi akcję teoretycznie z jednego punktu, ale dzięki odpowiedniemu zoomingowi zawsze obejmuje obszar wymagany do komfortowego zbierania kolejnych zakrętów, szykan itd. Zresztą tory zostały zbudowane z troską o najmniejsze szczegóły (licencja jakiejś tam japońskiej federacji), takie jak obławiająca je trawa, występujące tu i ówdzie oczka wodne, murki, skocznie. Aby zadanie konkretnie utrudnić i urozmaicić jednocześnie, tryb Championship podzielono na dwa podtryby - On Road i Off Road. Niewtajemniczonym tłumaczę, iż chodzi o dwa rodzaje nawierzchni:) - pierwsza to asfalty, zaś drugie to teranowe... hm, może nie bezdroża, ale z całą pewnością błotniste trzęsawiska i szutry. Sprawowanie kontroli nad pojazdami w tych środowiskach stawia wyraźnie zróżnicowane wymagania, z czym jednak można sobie poradzić. A to dzięki sklepowi, w którym istnieje możliwość zakupienia nowych części...













MOJE TRZY GROSZE

Wiecie jacy jesteście? Jak to stwierdzenie. Tym razem ale jest bliższe) - RC DE GO! powraca mocno na kopach. Bezapelacyjnie ale było takich wyścigów, w dodatku tak doprawionych (jest wielkie urozmaicenie). Ta zróżnicowane trasy, małe samochodziki, do których można dokupić masę dodatkowych rzeczy, takich jak silnik czy opony oraz wyraźna grywalność... gotowi pierwszych kilka dni. Potem trochę gorzej, ale do się przeżyć.

Ajs

★★★★★★☆☆☆

Za wygrane dostajesz kasę - to norma. W sklepie możesz kupić lepszą jednostkę napędową, opony (inne dla asfaltów, inne dla "błotnisk" i szutrów), świece, hamulce itd. Wszystkie bajery podnoszą wydajność i skuteczność sterowanego przez Ciebie pojazdu. Oprócz tych zabawek, można także zmieniać nadwozia pojazdu, niektóre z nich wyglądają absolutnie bzdurnie (np. grubas na kółkach, gąsienica, walec, śmigłowiec bojowy...), lecz nie ma się co dziwić - wszak to japońska pozycja.

Słowniczek GRYPSÓW

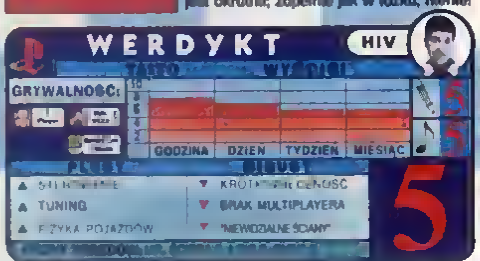
młodzieżowo

przykładowe słowniczkowe wyrazy najczęściej w komunikacji "jest młodzieżowo". Zwrot ten (notabene pochodzący WY'ol) zawdzięcza określenie radosne, przywodzące harcerstwo-zuchy, ale mające wydźwięk raczej wulgarny (użyj znane słówka na literę "z").

Pierwszy kontakt wzrokowy z zapuszczoną grą wypadł zaskakująco pozytywnie. Otóż grafika wyświetlana jest w niskiej rozdzielczości, jednak w jednej ramie śmiga (60 FPS-ów, NTSC)! Wygląda to obco i aż dziw mnie bierze, iż programiści nie dorzucili interface'u ("przepiot"), gdyż ten by uzyskali "za darmo". Później jednak doszło do mnie, że ogólnie grafa jest przeciętna, mało polygonów zaprząga engine, w dodatku muzyka infantylna mnie nie kręci... Wyraźny plus to fizyka zapierniczających samochodzików, minusem zaś są "niewidzialne ściany" wokół torów.



Gdy zabrałem się za testowanie RC DE GO! byłem głęboko przekonany, iż ołtarz się kupą nie warzą mojego czasu (ni też nosa). Zmieniłem jednak szybko swoje poglądy, aby jednak w końcu poczuć się znużony i zmęczony zabawą. Główną atrakcję stanowi tu bowiem tuningowanie, ale niewybaczalnym posunięciem jest brak Multiplayera. Mimo wszystko polecam, gdyż gra stanowi spełnienie marzeń niejednego chłopca. Ja bawiłem się dobrze - jednak do czasu - później nastała rutyna, a ta jest okrutna; zupełnie jak w łóżku, hihihi!





GigaTest cz 1

Witamy w pierwszej z sześciu części Giga Testu, w którym główną nagrodą jest nic innego jak superkonsola PlayStation 2. Tak, tak, Drodzy Czytelnicy, jeden z Was wyjdzie stąd (wręczenie nagrody odbędzie się w Redakcji) z tą właśnie konsolą, ale zanim to nastąpi - będzie musiał wykazać się niebagatelną wiedzą w zakresie gier na PlayStation (i nie tylko), odpowiadając prawidłowo na największą liczbę pytań spośród 350, jakie postawimy w 6 kolejnych wydaniach PE.

Aby do samego końca nie było wiadomo, kto ma największą szansę na nagrodę, w międzyczasie nie będziemy przedstawiać żadnych rankingów. Takowy powstanie dopiero na końcu, po przebrnięciu przez wszystkie sześć tur. Wtedy dopiero każdy z Was przekona się jak wypadł na tle innych uczestników. Żeby wszystko było jasne - powtarzamy: ZDOBYWCA PIERWSZEGO MIEJSCA ZOSTANIE ZAPROSZONY DO REDAKCJI I OSOBIŚCIE ODBIERZE KONSOLĘ PLAYSTATION 2.

Na pierwszy ogień idzie 56 pytań, które przygotowało dla Was dziewięciu zg(Red.)zioli. Podpowiadamy, że na każde z pytań jest tylko jedna prawidłowa odpowiedź, którą najlepiej zaznaczyć krzyżykiem, bądź zamalować odpowiedni kwadracik. Wiemy, iż z bólem serca przychodzi Wam wycinanie czegokolwiek z PE i mając to na uwadze umożliwiliśmy Wam "bezbolesne" pozbycie się tych czterech stron (w związku z tym nie przyjmujemy kserokopii). Niczego nie żałujcie: WYRYWAJCIE, WYPEŁNIAJCIE, WYSYŁAJCIE I WYGRYWAJCIE! Na odpowiedzi z pierwszej edycji (bieżącej) czekamy do 1 listopada (potem podkręcimy tempo), więc nie spieszcie się i jeśli czegoś nie wiecie albo nie jesteście pewni, połączcie siły, spytajcie znajomych (HIV: Nie pomagaj kumplowi, nie pozwól mu spisać swoich odpowiedzi, trzaśnij mu z flaczka - pomyśl, co się stanie, jeśli to ON wygra, a nie TY! Chyba sobie nie podarujesz, co?), poszukajcie w prasie, ponieważ jest o co walczyć o każdy błąd może być na wagę złota. Na kopercie grosimy o dopisek "GIGA TEST". Zaczynamy!



Czai To ja, Alien. Przygotowałem dla Was na początek kilka pytań z różnych dziedzin. Mam nadzieję, że nie bardzo trudnych. [Mr.S]



1. Ten power-up w BOMBERMANie służy do:
- ☐ rzucania ognistymi kulami
- ☐ wywoływania ognistych duszków
- ☐ zwiększania siły rażenia bomb
- ☐ zapalania wszystkich przeciwników

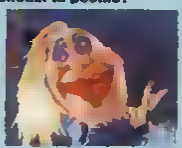
2. Kto jest wydawcą tej gry?



- ☐ SONY
- ☐ THQ
- ☐ NAMCO
- ☐ TAITO

3. Który oddział KONAMI jest producentem ISS PRO EVOLUTION na PSX:
- ☐ KCES
- ☐ KCEO
- ☐ KCET
- ☐ KONAMI CENTRAL

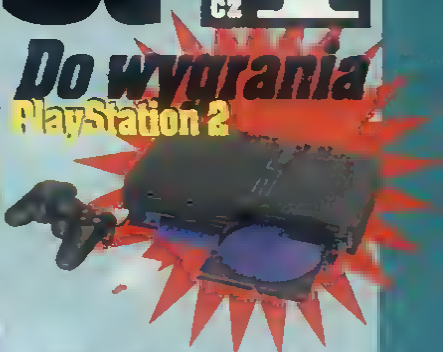
4. Z której gry pochodzi ta postać?



- ☐ ROAD RASH
- ☐ ROAD RASH JAILBREAK
- ☐ TWISTED METAL 2
- ☐ ROGUE TRIP

5. Jaką ocenę przyznaliśmy grze METAL GEAR SOLID na łamach PE?
- ☐ 10
- ☐ 8
- ☐ 6
- ☐ 7

6. Który z wymienionych środków lokomocji nie jest dostępny w grze MICRO MANIACS?
- ☐ deskorolka
- ☐ pszczoła
- ☐ mini-skuter
- ☐ wanna



7. Jakie zadanie w TONY HAWK'S SKATEBOARDING musz dn wykonanin w tej planszy?



- ☐ zniszczyć znaki "Zakaz skajtowanie"
- ☐ rozwalić wszystkie beczki
- ☐ rozwalić telebimy
- ☐ zdobyć medal

8. W grze LONE SOLDIER sterujesz:
- ☐ czołgiem
- ☐ żołnierzem
- ☐ mechem (robotem)
- ☐ albo żołnierzem albo mechem (robotem) w zależności od wersji gry

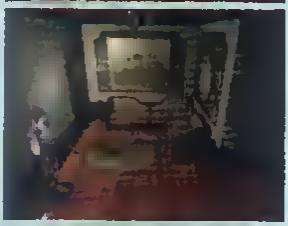
9. Samochody jakiej marki nie występują w GT2?
- ☐ Lotus
- ☐ Volvo
- ☐ Audi
- ☐ Alfa Romeo

10. W którym roku pojawiła się w sprzedaży konsola PlayStation (świat)?
- [ ] 1994
- [ ] 1995
- [ ] 1996
- [x] 1997

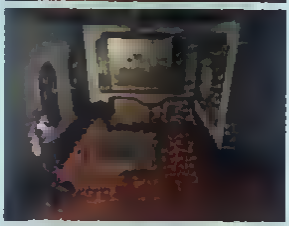
11. Tylko jedno z 4 zdjęć z gry RESIDENT EVIL ala zostało spreparowane. Zaznacz



- [ ]



- [ ]



- [ ]



12. Która z wymienionych gier nie jest bijatyką?
- [ ] CRITICOM
- [ ] BEATMANIA
- [ ] ZERO DIVIDE
- [ ] FIGHTERS IMPACT

13. Czy boss o kryw MINION pochodzi z gry:
- [ ] WARHAWK
- [ ] TWISTED METAL
- [ ] BLOODY ROAR 2
- [ ] SPYRO 2



Haha. Nadszedł czas na mnie:) - i już po Was! Jaka że interesuję się wyścigami i strzelaninami, pytania są tylko z tych dwóch dziedzin. Spróbujcie szczęścia, bo są trudne. (Gamora)

14. DUKE NUKEM: TIME TO KILL. W co zmienił się motor Duke'a, którym przyjechał do miasta?
- [ ] w samochód
- [ ] w pistolet
- [ ] w rower
- [ ] w sanki

15. Jak ma zostać zgładzony Duke po schwytaniu i osadzeniu go w więzieniu przez prosiaki (DUKE NUKEM 3D)?
- [ ] przez rozstrzelanie
- [ ] na krześle elektrycznym
- [ ] w komorze gazowej
- [ ] na szubienicy

16. Co przedstawia filmik po ostatniej misji w grze MEDAL OF HONOR?
- [ ] przemówienia Adolfa Hitlera do narodu
- [ ] bombardowanie miasta
- [ ] wybuch działa na pociągu
- [ ] wybuch rakiety podczas startu

17. Ile ładunków wybuchowych masz do rozbrojenia na mościa w jednej z misji w SYPHON FILTER 2?
- [ ] 3
- [ ] 4
- [ ] 5
- [ ] 6

18. Ostatni z czterech ukrytych filmików w SYPHON FILTER 2, do odblokowania na poziomie Nard, przedstawia:
- [ ] Logana i całą bandę z gry na lodowisku
- [ ] Logana i całą bandę z gry na dyskotece
- [ ] Logana i Teresę "w łóżku"
- [ ] zapowiedź kolejnej części gry

19. Jak nazywa się boss z miotaczem ognia w pierwszej części SYPHON FILTER, z którym musisz walczyć po misji w parku?
- [ ] Anton Girdeux
- [ ] Edward Ganton
- [ ] Lian King
- [ ] Erich Rhoemer

20. Jakiego nazwiska brakuje w F1 '97 (prawdopodobnie z powodu braku odpowiedniej licencji)?
- [ ] M. Schumacher
- [ ] M. Hakkinen
- [ ] E. Irvine
- [ ] J. Villeneuve

21. Który z wymienionych samochodów nie występuje w pierwszej części gry COLIN MCRAE RALLY?
- [ ] Lancia Delta Integrale
- [ ] Audi Quattro
- [ ] Toyota Corolla WRC
- [ ] Seat Cordoba

22. Którego państwa zabrakło w COLIN MCRAE RALLY 2?
- [ ] Korsyka
- [ ] Szwecja
- [ ] Australia
- [ ] Francja

23. Nazwa tej trasy (GRAN TURISMO 2) brzmi:



- [ ] Autumn Ring
- [ ] Trial Mountain
- [ ] Midfield Raceway
- [ ] Grindelwald

24. To jest samochód marki (GRAN TURISMO 2):



- [ ] Dector
- [ ] Nissan
- [ ] Bonturi
- [ ] Lotus



Witam! A teraz kilka pytań od Wiejskiego Głupka. Niektóre mogą okazać się nieco dziwne, ale taki już jestem - Wiejski Głupek. (HIV)

25. Co oznacza skrót EA?
- [ ] ELECTRIC ANGELS
- [ ] ELECTRONIC ARTS
- [ ] ELECTRONIC ART
- [ ] ELVIS ALIVE!

26. "Transcending history of the world, a tale of soul and sword...". Z której gry pochodzi ten cytat?
- [ ] TEKKEN 2

wyrywajcie, wypełniajcie, wysyłajcie i wygrywajcie

- ☐ TEKKEN 3
- ☐ SOUL BLADE
- ☐ SOUL CALIBUR

27. Tytuł gry, który jest wzorem chemicznym:
- ☐ N2O
- ☐ N2O
- ☐ H2N5
- ☐ 2SI04

28. Deomowiac "bez grawitacji" to:
- ☐ HYDDIO
- ☐ FORSAOEH
- ☐ TENKA: LIFEFORCE
- ☐ TREASURES OF THE DEEP

29. Bijatyka "dla wariatów" której w zasadzie ale nie :) to:
- ☐ MORTAL KOMBAT 4
- ☐ THRILL KILL
- ☐ FANTASTIC FOUR
- ☐ CRASH BANDICOOT

30. Kto użycze głosu dr. Neo Cortexowi w grze CB2?
- ☐ Arnold Schwarzenegger
- ☐ Enrique Iglesias
- ☐ Britney Spears
- ☐ HIV, wypchaj się!



Teraz kolej na mnie i na bardziej ambitne pytania, ale podane wcześniej:). [Kali]

31. "Chicken" - nieoficjalne określenie czegoś związanego z TEKKEN 3 ! TTT. Co to tak naprawdę jest?
- ☐ Wyszczególniony przez Catforde typ totalnie defensywnego gracza.
- ☐ Wyrwanie się z reversala, czyli z przechwytu ciosu.
- ☐ Pseudonim jednego z najlepszych Polskich graczy - Łukasza Pęczkowskiego
- ☐ Uniknięcie wrogiego ciosu poprzez kucnięcie

32. W której z gier możemy kierować największą ilością różnych jednostek bojowych?
- ☐ WARZONE 2100
- ☐ CAC: NEO ALERT
- ☐ WARCRAFT 2
- ☐ CIVILIZATION 2

33. Która z postaci dostępnych w STREET FIGHTER ALPHA 3 pojawiła się w najstarszej, pierwszej części STREET FIGHTER'a:
- ☐ Vega
- ☐ Birdie
- ☐ Gullo
- ☐ E.Honda

34. Który z eRPeGów posiada największą ilość różnych zakończeń?
- ☐ Final Fantasy VII
- ☐ Final Fantasy VIII
- ☐ Suikoden 2
- ☐ Star Ocean 2

35. Byłeś człowiekiem, lecz zostałeś zabity. Powróciłeś jednak w poszukiwaniu zemsty - nie pod postacią wampira. Którą z gier otwiera taka historia?
- ☐ CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
- ☐ DRACULA
- ☐ BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
- ☐ LOK: SOUL REAVER

36. Która z niżej wymienionych osób nie jest związana ze światem gier komputerowych?
- ☐ Thomas Solar
- ☐ Sid Meier
- ☐ Peter Molyneux
- ☐ Yo Suzuki



Hej! Teraz kolej na moje pytanie z różnych "garaży". Nie są łatwe, z góry uprzedzam. [Shiva]

37. Jaka jest najwyższa ranga żołnierza (konkretnie) - prostaka:) w HOGS OF WAR?
- ☐ Gunner
- ☐ Hero
- ☐ Legend
- ☐ Commando

38. Ile postaci (łącznie z bonusowymi) zaimplementowano w HOT SHOTS 2?
- ☐ 8
- ☐ 13
- ☐ 21
- ☐ 26

39. Który z poniższych zawodów nie został uwzględniony w THEME PARK WORLD?
- ☐ policjant
- ☐ mechanik
- ☐ dozorca
- ☐ naukowiec

40. W ilu strojach występuje Lara w TOMB RAIDER 3?
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7

41. Z której gry pochodzi bohater imieniem Roper?
- ☐ LEGEND OF LEALA
- ☐ URBAN CHAOS
- ☐ DINO CRISIS
- ☐ NIGHTMARE CREATURES

42. Jedna z poniższych dyscyplin olimpijskich nie została umieszczona w INT. TRACK AND FIELD 2000. Która?
- ☐ trójskok
- ☐ skoki do wody
- ☐ łucznictwo
- ☐ skok przez "konie"



To możesz być TY (choć obcowanie z HIV'em, Myszaqiem i Ścierą nie jest zdrowe, to nowe PlayStation 2 jest tego warte - warto je odebrać:)!



Teraz moje pytania. Kilka łatwych, kilka trudnych. Może uda Wam się trafić:)... (Kujot)

43. Jak ućmierciony został wampir Gorador w BLOOD OMEN: LOR?
- ☐ przebity kołkiem
- ☐ ścięty
- ☐ spalony światłem słonecznym
- ☐ oblany wodą święconą

44. W której części STREET FIGHTERa pojawił się zawodnik imieniem Sawada
- ☐ STREET FIGHTER EX3
- ☐ STREET FIGHTER ALPHA2 GOLD
- ☐ STREET FIGHTER: THE MOVIE
- ☐ STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING

45. Ile postaci do wyboru oddano Graczowi w LOADED?
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7
- ☐ 8

46. Z jakiej bijatyki pochodzi postać imieniem Sho Shinjo?
- ☐ EVIL ZONE
- ☐ SAMURAI SHODOWN 3
- ☐ TOSHINDEN
- ☐ KING OF FIGHTERS '98

47. Który z wymienionych stworów nie straszył w pierwszej części RESIDENT EVIL?
- ☐ rekin
- ☐ doberman
- ☐ kruk
- ☐ krokodyl



Tu Loki. Takie tam 2 pytanka przygotowałam. Na to sru! (Loki)

48. Główny "bohater" serii DENSHA DE GO! to:
- ☐ samolot
- ☐ pociąg
- ☐ emeryt
- ☐ motocykl

49. "Sangoku Musou" to japońska nazwa:
- ☐ serii lotniskowego ISS-a
- ☐ bijatyki DYNASTY WARRIORS
- ☐ strzelaniny kosmicznej STAK IXION
- ☐ sieci sklepów w Tokio



Teraz dziedzina sportowa. Macie za swoją :) (Reso)

50. Który z wymienionych piłkarzy jako jedyny z tego grona firmował swym nazwiskiem grę piłkarską?
- ☐ Gabriel Batistuta
- ☐ Alanz Lalas
- ☐ Zinedine Zidane
- ☐ Fernando Hierro

51. Którego koszykarza ZAWSZE brakowało w kolejnych edycjach NBA LIVE, począwszy od roku 1996 a skończywszy na 1998?
- ☐ Kevina Garnetta
- ☐ Karla Malone'a
- ☐ Rafała Bigusa
- ☐ Roberta Horry'ego

52. W której z podanych gier do dyspozycji Gracza oddano fikcyjnych piłkarzy (tj. z wymyślonymi nazwiskami)?
- ☐ FIFA 2000
- ☐ FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP
- ☐ w żadnej z wymienionych



Sasza podaje swoje pytania. Ruszcie trochę głową, a zadanie okaże się proste. (Sasza)

53. Podaj imię widmowego rycerza, z którym dane było zmierzyć się Kainowi.
- ☐ Malek
- ☐ Rezial
- ☐ Melka
- ☐ Oerdo

54. Która z poniższych postaci zmarła wskutek działania wirusa Fox Hound w MGS?
- ☐ Revolver Ocelot
- ☐ Psycho Mantis
- ☐ Decoy Octopus
- ☐ Meryl

55. Jak nazywa się mucha latająca wokół tytułowego smoka w SPYRO THE DRAGON?
- ☐ Sparx
- ☐ Spyrax
- ☐ Sparyx
- ☐ Spryna

Jak nazywa się autor książek, na podstawie których powstała seria "DISCWORLD"?
- ☐ Terry Pratchett
- ☐ J.R.R. Tolkien
- ☐ Ron Howard
- ☐ Tony Dowito

56. Jaki jest kolor sukni zabójczyni w MISSION IMPOSSIBLE, próbującej zgładzić Ethana Hunta na przyjęciu w ambasadzie?
- ☐ Czerwony
- ☐ Zielony
- ☐ Niebieski

nazwisko i imię (wyraźnie!) miejscowość

Kilka pytań:

Czy Twoi znajomi noszą się z zamiarem kupna Dreamcasta? ☐TAK ☐NIE ☐NIE WIEM

Czy Ty zamierzasz kupić Dreamcasta? ☐TAK ☐NIE ☐CZEKAM

Czy chciałbyś, aby na łamach PE były recenzowane/opisywane/zapowiadane gry na Dreamcasta? ☐TAK ☐NIE ☐OBOJĘTNE MI TO

miejsce na korespondencję (napisz który tekst/strona w numerze podoba Ci się najbardziej, co byś zmienił w ogóle co chcesz...)

Wyrywajcie, Wypełniajcie, Wysyłajcie i Wygrywajcie

WIPEOUT special edition



Słownicz GRYPSÓW

kapusciarz

Inaczej Grosz, który grając w TEKKENie stosuje metodę "na Jana" (patrz "na Jana"). Więcej szczegółów na temat tego procederu znajdziecie w osobnych artykułach "Kącika Gryzka".

BTW

wyłącznie to jest BTW, ale warto powtórzyć - BTW to skrót od angielskiego "by the way", co można przetłumaczyć jako "przy okazji". Jak dalej będziemy "zaopatrywać" PE, dowiesz się do nas Ministerstwo Kultury.

Cooo??? Jak to nowy WIPEOUT??? Ne PlayStation??? Ktoś Cię zrobił w bambuse Jak i o grasz w Redakcji? Masz w Redakcji??? I jeszcze mi nie wysłałeś??? Ku**a!!! Tak oto wyglądała moja rozmowa telefoniczna ze Ścierą A dzień później ten rodzynek już cichutko kręcił się pod klapką mojej konsoli

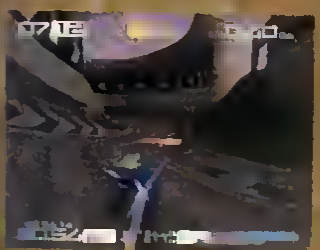
Odpalam - rzeczywiście, nowy WIPEOUT, stare Save'y nie działają. Ale tak naprawdę, to SPECIAL EDITION nic nowego z sobą nie wnosi Z grubsza rzecz biorąc - jest to po prostu W3 do którego dodano trasy i możliwość gry po kablu LINK (yes! The Rebel, the rebel - na to czekałem!) A nic, kompletnie nic poza tym Osobiście odczucie? Mnie to wystarczy, po prostu czadzik

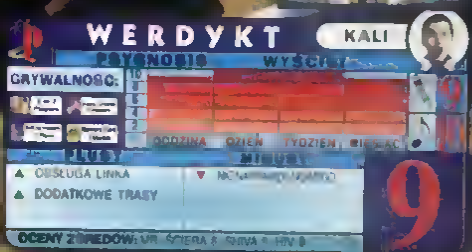
Dobrze trasy. Heh - też się stiliłem wypatrując nowych zawijasów, miast, parków nd Pierwsze wrażenie - zawód Wprawdzie do 8 podstawowych tras doszła kolejna ósemka, tyle tylko, że nie są to jakieś niezbadane, tajemnicze rejony lecz tory znane z pierwszych dwóch części Możemy poszaleć na trzech trassach z pierwszego WIPEOUTa i pięciu z 2097 Najstarsze trasy to ALTIMA VII, TERRAMAX oraz ARRIDOS IV Wybór tras z "dwójki" niemalże bez zastrzeżeń - TALON'S REACH, SAGARMATHA, PHENITIA PARK, GARE D EUROPA oraz ODESSA KEYS Zestaw jest naprawdę w porządku - rodzi się tylko pytanie dlaczego nie ma wszystkich tras z pozostałych części? Skoro już się podjęło pomysł, należało go dokończyć Panowie developerzy - z gry wstępnej nie przechodzi się do oglądania transmisji z meczów piłki nożnej Gdzie jakie trasy, jak VALPARISO, SILVERSTREAM czy KARBONIS V? Tulej serducho boli! Ush... Ok!, nie trzeba narzekać, lecz cieszyć się tym, co jest Już całkiem spory kawałek czasu nie grałem w W3, a dzięki SPECIAL EDITION ponownie pani sąsiadka zaczęła mnie straszyć policją za zakłócanie spokoju (czyt głośne muza po 22.00) Trasy z "jedynki" to zupełnie nowe przeżycie - były one planowane na dużo mniejsze prędkości, więc trochę więcej wybuje się w powietrzu Z drugiej strony - teraz już jak nie trzeba uważać na bandy (wtedy lekkie dotknięcie oznaczało mocne puknięcie), co w sumie wyrównuje poziom Technika jazdy na torach z drugiej części niemalże się nie zmieniła i maniacy W2097 poczują się jak w domu. Co za to widocznie uległo przeróbce - wygląd torów. Często pozmieniano tekstury (podłoże!), dodano nowe obiekty na obrzeżach tras, zapodano inną kolorystykę, rozjaśniono tunele, wzbogacono ilość. Efekt? Nie zawsze oczekiwany SAGARMATHA bije po oczach zbyt wielkim nasyceniem kolorów, z kolei TERRAMAX jest nieco wyblakłe Z drugiej strony - GARE D EUROPA prezentuje się przewspaniale, a ODESSA KEYS w niektórych momentach przynajmniej dwa razy lepiej, niż w pierwowzorze. Generalnie największe zastrzeżenia mam do kolorystyki tras z "jedynki" - nie ma już tej oczystości, tego nasycenia i ostrości Ale to już wynika z różnicy klimatów pomiędzy częścią trzecią a pozostałymi.





Tytuł jest nieprzeciętny. Owszem, chciałoby się więcej - nowych broni, zupełnie nowych tras, pojazdów, jednocześnie nowych ścieżek dźwiękowych i wspaniałych tracków ze starych części (jak, tak - "jedynka" zdrowo wymiatała) Ale i tak jest naprawdę super - dwa razy więcej wyścigów, turniejów i Challenge'y No i najważniejsze - kabel LINK obojętnie jak wymyślonego epitetu tu bym nie użył i tak bym nie był w stanie oddać feelingu gry we dwójkę na oddzielnych telewizorach Najlepszy WIPEOUT, jedna z najlepszych gier na PSX!!!





X-MEN MUTANT ACADEMY

Grupę X-Men założył prof. Charles Xavier - chciał skupić mutantów w celu najpierw szkolenia w opanowaniu swoich mocy, kontroli nad nimi, a następnie - w celu właściwego ich wykorzystania. Jej skład bardzo często się zmieniał (powstawały też odłamy) i nie raz goście w grach komputerowych, ostatnio pojawiając się w bijatykach CAPCOM. Teraz od firmy ACCOLADE otrzymujemy także bijatykę opierającą się na tej części Universum Marvela. Bijatykę 3D, prawdziwą gratkę nie tylko dla miłośników komiksu.

Z kim będziemy mieli do czynienia? Tutaj muszę wiele osób zmartwić - dostępnych jest tylko dziesięć postaci. Oczywistym jest obecność Cyclopsa - gościa potrafiącego wy[illegible]szczać z oczu energetyczne promienie. Mamy też Weapon X, Logana, mutanta o silnych zdolnościach regeneracyjnych, wyostrzonych zmysłach, niezwykłej zręczności i wytrzymałości, któremu podczas pewnego eksperymentu "wprawiono" adamantowy szkielet (efekt uboczny - wysuwane z zewnętrznej części dłoni pazury) - znanego szerzej jako Wolverine. Jest jeszcze Gambit (umiejętność naładowywania przedmiotów energią, szczególnie upodobał sobie karty), Storm (utrapienie wszelkich meteorologów), Beast (genialny umysł+zręczność i siła małpy) oraz Phoenix ("telepatka"). To są bohaterowie pozytywni - grupa X-Men. A jest jeszcze czterech zakapiorów - Toad (człowiek-żaba), Mystique (nice gun), Sabretooth (śmiertelny wróg Wolverine, też walczy wręcz) i, yeah, Magneto - gościu wykorzystujący siły magnetyzmu (czyli zwykłego oddziaływania elektrycznego w ujęciu fizyki relatywistycznej:).





A [illegible], choć pewnie niejeden fan wściekle się z powodu braku Colossusa, ponętnej Psylocke, czy całej plejady bad boyów.

No, teraz już dużo łatwiej będzie opisać, z czym będziemy mieli do czynienia w walce. Każda z postaci posiada ciosy specjalne i supery wynikające z dostępnych zdolności. Nie ma więc tego często spotykanego uniwersalizmu, że np. jedna postać może puścić firebola, to każda inna też będzie mogła coś podobnego. Tutaj zrozumiałym jest, że Cyclops może strzelać jak opętany, podczas gdy Wolverine musi dążyć do... zbliżenia (do walki w zwarciu:). Cieszy bardzo fakt, że pomimo różnic między postaciami mamy dobre wyrównanie potencjału bojowego wszystkich wojowników. Oprócz ciosów zwykłych i specjalnych dostępne są także trzy różne "super comboSy", które można odpalić po nabiciu odpowiedniego paska u dołu ekranu. I tu znalazło się kilka interesujących rzeczy. Każdy typ supera ma oddzielny pasek do nabijania, a w trakcie walki możemy dokonywać transferów pomiędzy nimi. Każdy z nich ma też inną specyfikę - pierwszy odpala się normalnie, w drugim możemy zwielokrotnić siłę

Słowniczek GRYPSÓW

lamer

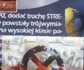
[illegible] dlaczego...)

maniana

odwołanie [illegible] gry.



Wziąć szczyptę MORTAL KOMBAT, dodać trochę STREET FIGHTERa; zamieszać tak, by powstały trójwymiarowe bryły. Usmażyć wszystko na wysokiej klasie patelni posiadającej masę wielbicieli (seria komiksowa). Dobry kucharz (ACCOLADE) korzystając z tego przepisu sporządził wyśmienite danie, zaspokajające głód miłośników mordobić (i kuchni:).





WERDYKT — KALI

ACCOLADE

GRYWALNOŚĆ: 10, 8, 6, 4, 2 — GODZINA, DZIEŃ, TYDZIEŃ, MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
DYNAMIKA	MAŁO POSTACI
COMBOSY	MAŁO SPECJALI
[illegible]	TRYB ACADEMY

OCENY ZGRED[illegible]

8

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

HIV



uderzeń, szybciutko wklepując pojawiające się na ekranie kierunki, zaś do odpalenia trzeciego wymagany jest inicjator (szczegóły za miesiąc, opisie). Klawiszologia przypomina nieco STREET FIGHTERa - trzy różne Puncha, trzy Kicki plus z finlowane klawisze do robienia rzutów i rewers

Chłopki wyglądają na bogato wykonane, choć z powodu ich ciała nie składają się z oszałamiającej ilości polygonów. Widać, że graficy przyłożyli się do swojej roboty, dobrze rozporządzając potencjałem konsoli - tekstury na wysokim poziomie (na uznanie zasługuje wykonanie twarzy), wybuchy wspomagane polygonami, rozbłyski, piękny light-sourcing i ciekawe plansze (tła wzbogacane są i bitmapami, i trójwymiarowymi obiektami, i animowanymi elementami). Co się uwielbia - miejsca starć posiadają swój specyficzny, świetnie wyczuwalny i rekompensujący klimat. Kamery szukają już od samego początku walki, najeżdżając na postacie ze sporej odległości (BTW: czołowe są prezentacje postaci przed rozpoczęciem walki), dając złudzenie pełnej trójwymiarowości plansz - a tak naprawdę poruszamy się tylko w pełnej płaszczyźnie, ograniczonej jak w SFA3, dzięki czemu można robić bardziej złożone jugglе przy ścianach. W trakcie samej walki też z głową zostały opracowane ruchy kamer przy różnych rzutach (wspaniałe!) i superach; nadają speeda rozgrywce, łamiąc często spotykane normy zwykłych zmian kąta ujęcia - ukazują walczących to z bardzo bliska, to z odległości, okrążają ich, są w nieustannym, czasem wręcz dzikim ruchu. I właśnie speed oraz dynamika walki są największymi zaletami tej gry, pozwalającymi niekiedy odczuwać ciosy i combosy.







Pozycja owa troszkę przypomina mi MORTAL KOMBAT (bynajmniej nie "4"), choć posiada własny, odczuwalny styl. Rozgrywka łączy w sobie najlepsze cechy klasycznych bijatyk 2D i standardów 3D. Obawiałem się, że gra okaże się słabiutka - a tymczasem dostaliśmy najlepszy tytuł z tego gatunku w tym roku na Szarotkę!

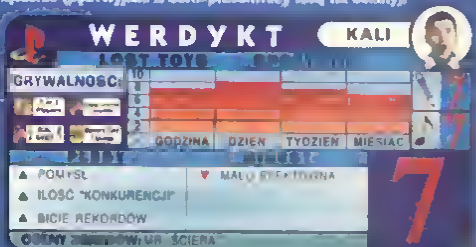
Przyszłość często widzi to, co urzeka ludzi (czy też komiksów) w przyszłości dotyczą swego rodzaju zmagań sportowych z dużą dozą brutalności. Pamiętacie film "The Running Man" z Arnim? Pamiętacie SPEEDBALL? Tak, tak - zabawę w "pancerny" futbol z zawodnikami wyglądającymi jak mini-czołgi. Właśnie takie klimaty mamy w MOHO.



Obiektami sportowymi są więzienia, zaś startujący zawodnicy... Uch - odcina się im dolną połowę ciała, montuje pewien układ antygrawitacyjny, którego strumień [illegible] na masywną kulę umiejscowioną zamiast nóg. Zawodnicy nie biegają, lecz unoszą się nad toczącą się kulą, którą mogą kierować. Mało tego - nie dość, że pomysł bardzo dziwny, to w dodatku postacie fajnie zakręcone: mroczny apostoł z mieczem, brutal, który powinien chodzić w skórzanej masce z zamkiem na zębach, maniak wojenny itd. W grze zalicza się kolejne więzienia, wygrywając w różnych zawodach. Są wyścigi, jest zbieranie tokenów na czas, tory przeszkód, "golf", a nawet Survivole (walki z więźniami i strażnikami, do których wykorzystuje się także bronie), zawody Powerball itd.



Na pierwszy rzut oka wydaje się, że to gra nie jest pozycją, w którą można tygodniami grać. Ale wystarczy na chwilę przy niej przysiąść, a można się nie oderwać. To, że poruszamy się na toczącej kuli - piękna sprawa! Plansze są do tego specjalnie przystosowane, pełne ramp, przeskakujących odbierających energię i zatrzymujących impet, pochyłych ścian i innych pierdółek ułatwiających rozgrywkę (np. pole siłowe wyrzucające z wielką siłą do przodu). Właśnie - impet. Tutaj musisz odpowiednio kierować, zakręcać, podskakiwać i wjeżdżać na ściany, cały czas starając się być w zgodzie z prawami fizyki, zwiększając pęd. Dodaj do tego możliwość trzaskania się przeciwnikami, a wyjdzie Ci naprawdę fajne połączenie (pęd+wyjazd z bara=przeciwnicy lecą na ściany).



To jest gra prawdopodobnie najwspanialej wykorzystująca gniki analogowe - klasa sama w sobie. Coś czuję, że ma dużo szanse spodobać się fanom TONY HAWKa i tym podobnych gier. Jest niby spokojna, nie szykuje się na większy hit, ale strasznie potrafi zaabsorbować uwagę człowieka. Check this out. (wg mnie to kicha - Mr. Ściera)

Recenzent doskonały

czyli system generowania ocen i ich miarodajność



Czy TEKKEN TAG TOURNAMENT na PlayStation 2 powinien był dostać 'dziesiątkę'? Czy GRAN TURISMO 2 nie zostało pokrzywdzone oceną 'osiem'? Czy oceny są ponadczasowe? Jak powstają? Czy HIV rzuca kostką?

Jak popełnić profesjonalną, obiektywną recenzję? Walnąć baranka w ścianę, po czym zasiąść za klawiaturą? Eeeeee...

Wracasz ze szkoły/pracy, jesteś wkurzony. Twój betterzakichany szef znowu Ci dziś na nerwach jak rzadko. Swoją szczerową "4 litery" uwalasz na kanapie bądź w wygodnym fotelu, po czym przychodzi czas zadumania.

Przez Twoją głowę niczym impulsy elektryczne przemykają najbardziej mroczne myśli, zastanawiasz się nad ewentualnością popełnienia samobójstwa, zgwałcenia wszystkich kotów w okolicy lub, w najlepszym przypadku, przestrzelenia swoich organów pięciowych. Od tych zamiarów odwiodą Cię jednak takt, iż rzucasz kątem oka na swoją konsolę, która co prawda także pokroi Cię wyprowadzić z równowagi, nie obawiaj o jedzenie nie woła. Więcszasz swoją ulubioną grę, zaś po zakończonej partii energia rozpiera Cię do tego stopnia, iż za szczerą chęcią pokopałbyś upierdliwemu sąsiadowi, który w środku nocy szlifuje swój wątpliwy talent wokalny. Sięgasz po swój ulubiony miesięcznik poświęcony tematyce konsolowej, no to PSX EXTREME się zowie, na by odrazgować. Czytasz recenzję gry, po czym kipisz na zioski: "Niemożna tak dobrą ocenić moją ulubioną grę tak nisko?! Ku**a!!!". W tym momencie dochodzisz do wniosku, iż recenzja Twojego pióra byłaby znacznie bardziej obiektywna. Małe tego - swoje zdanie uważasz za nieomylne, zaś nieszczęsnego recenzenta okrzykujesz mianem piardoły roku, swoją zdanie rozpowiadasz co prawo i lewo. W pracy informujesz znajomym o wyższym natury, który w Katowicach szarzy borozjo. Śmiejecie się, żartcie, wymownie pokazie w czoło, trzymacie rękę w kieszeniach i pogardliwie splwacie pod nogi. Wracasz z pracy, tym razem w o niebo lepszym humorze, o to z tej prostej przyczyny, iż znał wyjechał w teren (jak wiewiórki w interesach), odpalasz ponownie swoją ulubioną grę. Po kilku godzinach wzmożonego szarpania dostrzegasz w grze to, czego wcześniej zauważyć nie zdołałeś, albo po prostu zauważyć nie chciałeś. Ponownie biorzesz do ręki PSX EXTREME, ponownie czytasz recenzję swojej ulubionej gry. Drapiesz się po głowie i po miejscach, na których zwykle siadziesz, grzebiesz w nosie, obgryzasz paznokcie o nóg (tak! Sam to słoszę praktykowaliśmy, hłehłe!!), krzeszi jaki i zastanawiasz się nad tym, po której za stron leży racja... W końcu, no niezwykle rzadko Ci się zdarza, zaczynasz przyznawać recenzentowi rację: jemo sznowm, którego wcześniej zmieszałeś z błotem wyżej i mowa, na szczęście nie przykrem (choć, przyznaj sam, przez moment leżałe to w Twoich zamiarach). W miarę upływającego czasu uwydatniasz swoją poglądy na temat ulubionej gry, a w końcu przestaje być Twoją ulubioną grę. Wszystko przez tego recenzenta...

Lubisz czytać grupę konsolową, szczególnie Twój ulubiony miesięcznik, czyli PE:). Przyzwyczaiłeś się do niezłomnego klimatu, który panuje na stronach, w słodziebie Redakcji, oraz do zaleconych zg(Red.)ów, którzy bombardują Twój umysł ciekawymi wywodami, wyczerpującymi recenzjami itd. Zastanawiasz się jak to możliwe, że pismo tego pokroju w ogóle przeprodukuje, w dodatku w najlepszo. Od dawien dawna czytasz wszelką prasę poświęconą grom komputerowym, jednak Twoja "ewolucja" zatrzymała się właśnie na PE. Zatrzymała się i koniec. Dlaczego? Bo uważasz, iż PE to Twoje przeznaczenie. Czytasz, kwalifikujesz, analizujesz się z wartościami, czujesz się tak, jakbyś znajdował się dokładnie w centrum wydarzeń. Jednak z czasem zastanawiasz się, dlaczego nie jesteś jedynym za zg(Red.)ów, skoro ta grach widoczne zdaje się wcale kiepsko, poza tym masz o sobie zadumanie, iż byłbyś RECENZENTEM DOSKONAŁYM.

No właśnie mamy problematyczny fakt, mianowicie autorstwa, co to miałem WC należy określić - RECENZENT DOSKONAŁY. Samo założenie brzmi świetnie, dostojnie, niezwykle przekonywująco, jednak czy aby do końca...? Założyłem, iż jest rzeczą niezwykle ważną ustalenie, czy aby termin "recenzent doskonały" ma prawo bytu. Czy można kogoś określić "recenzentem doskonałym"? Czy w ogóle "doskonały" to dobre określenie w odniesieniu do recenzenta? Wszak mowa o człowieku... Zaglądając do swojego ulubionego miesięcznika oczekujesz ocen i treści obiektywnych, zbudowanych na podstawie odkaźnie rzetelnego recenzenta. Jak jednak pogodzić jedno z drugim - obiektywna treść i człowiek? Jak oceniać gry? Jaki system ocen za najlepszy, najbardziej miarodajny? Dlaczego recenzenci nie są nieomylni? Odpowiedź na to i inne pytania wkrótce nadejdą...

ZAWÓD: RECENZENT, CZYLI ŻYWA ORKIESTRA

Recenzent to człowiek, który teoretycznie powinien znać się na wszystkim, zaś w najgorszym przypadku na wszystkim, na jest związano z branżą, wokół której kręci się jego życie zawodowe. Jaka że gry widoa to jedna z najbardziej rozbudowanych gałęzi rozrywki. Wiedza "na temat" przekazywana przez bonkretnego recenzenta powinna być bardzo pokaźna. Posłużę się przykładem specjalisty w dziedzinie gier symulacyjnych (ostawa, aby nie oplerać się na konkretnym zg(Red.)zie). Wielbiciel symulatorów powinien władać wszystka np. o samolotach. Bo i jak to dziadowąć symulator lotu, w którym aby wystartować należy znać pełen sekwencję startową, oczywiście jeśli konkretna gra wymaga takowej znajomości. Wypadałoby także kumać na mieou o danych konstrukcjach, ich parametrach, o i iżnież historii (np. danej firmy lub linii czarterowej) by wypadało. Co ma powiedzieć wielbiciel np. symulatorów łodzi podwodnych...? Czy każdy recenzent by w stanie napisać odpowiedni tekst? Nie wydaje mi się... Wiedza, i to nie była jaka, jest to wskazana. Skąd ma ją zaczać recenzent? To już jego sprawa - Czytelnik pragnie przeczytać techowy tekst. I jeśli recenzent nie zna się na danym tomacie, to z swoją na dobre ogólo niestraj za pisanie tekstu się nie bierze.

OD CZEGO ZALEŻY OCENA GRY...?

Czytelnik słusznie wymaga od prasy tematyczną, w tym przypadku wysoce jakościowej, nastawiony jest na to, iż znajdzie nie tylko recenzję władowej i teoretycznie wyłowne podsumowanie, ale od razu nastawia się na fakt, iż też obok tekstu widnieć będzie jedna, kolorowa "oceniaczka", zaś w niej cyferki i takie tam, mające przełożenie bezpośrednio na to, co w recenzji może przeczytać. Miarodajność nam ta kwestia względna i gdyby tak dobrze się zastanowić, recenzja nie powinna zostać opuszczona w "oceniaczkę" stosownie do ustalonych kanonów przyjmowanej. Ocenę powinno wyciągać nie kto inny, jak sam Czytelnik, zaś w kwestii recenzenta powinna leżeć jak najbardziej obrazowe opisanie tego, na przykład szarpiąc w dany tytuł. Kilka czynników decyduje jednak o takcie, iż w praktyce taki patent by się nie sprawdził. Dlaczego? OM2 recenzent może używać nie wszystko wyjaśniających stormulowań, czy też najprzystępniej w świecie może mu zabraknąć miejsca na wyprowadzenie odpowiednio rozbudowanych treści (np. mało recenzji na 1/4 strony). Poza tym, problemem wielkim może okazać się dokładne określenie np. poziomu grafiki. Bo o tle o rajcowności nieolonej przez daną grę można się wyrazić "fajna", "świetna", "kiewata" itd., lub o poziomie grafiki nie bardzo. To samo tyczy się mżwięku/muzyki gry, choć w tym przypadku mowa o czymś, czego w ogóle nie można przekazać obiektywnie, gdyż zarówno tzw. "ucho" (czyli czuj muzyczny), jak i preferencje są niezwykle rozległe. Umownie zatem należy stosować ww. i podobne nonsensy.

Poza tym, wystawienie oceny danej grze zależy od wielu innych czynników, o których nie każdy może sobie zdawać sprawę.

Czy nie bez znaczenia wydaje Ci się to, jak wiele czasu recenzent spędził przed konsolą z zaprezentowanym danym tytułem? Nie okienkujmy się - nie zawsze recenzent ma wystarczająco wiele czasu, aby zgłębić wszelkie zalety i wady gry. Dlaczego? Albo gry ukażą się zbyt późno, a recenzje do numeru trzeba wcześniej, albo recenzent posiadł w krzaszty (np. zwolnienie) i musi wyczuktować w kolejce na poczcie, aby zapłacić rachunek za światło, co by mieć gdzie wtrzeźwo od konsoli wspinać, zacząć grać. Sytuacja życiowe recenzenta mają zatem duży wpływ na miarodajność oceny, na oczywiście wydaje się nie do przyjęcia. W pojęciu wioia Czytelników PE, z czym spotykam się czytając nadesłane listy, zg(Red.) to zwierz, który nie robi nic innego, tylko gra. Chciałem zatem tan pogląd i podsumowałam, że zg(Red.) to normalny, młody człowiek, którego nie jest obce imprezowanie, zarzymanie się na amór, oglądanie ulubionych oper mydlanych, chadzanie do kina z dużym zaangażowaniem, jeżdżenie na rowerze, granie skarpetki i ich czerowanie, mycia zębów i uszu, odwiedzanie supermarketów, płacz i spontaniczna rozmowy pełna pięknych wyznań, a także obowiązki z bakalarni (czy też ewentualnie: spotkania z partnerami) i wprawiania seksu, oraz wszelkie inne uciesky życia ziemskiego (wszystko nie jedzi!). Z innej strony - nie wszystkie gry zasługują na to, aby je, aby je, poświęcić się poświęcić, zmobilizować przez 3 tygodnie, gdyż albo pokażą w całości w przeciągu 2 godzin (szczególnie japońskie hity), albo recenzent czyją co sam widok podchia z grą po godzinie obcowania z nią. Kolejny motyw w tej kwestii, to poznawanie gier od podszewki. Jeśli recenzent jest absolutnym maniakiem i nie podrapie nabie, jeśli nie gamsa wszystkich zakrutów w danej pozycji, nie pobije wszystkich czasów lub nie zaliczy wszystkich poziomów, gdyż uważa, że skanowiłoby to zbyt dużą skazą na jego godności, szampie do upadłego. Efektem takich poczynań może być wytowna, trwiskwa recenzja, ale i popełniona ciężkiej obiektywnej oceny, o to z tytułu zmęczenia materiału. Gra wyśmaczona ze wszystkie możliwe sposoby nie bawi tak, jak poznawana od podstaw. Niektórym tego jest sytuacja, w której Czytelnik kupuje GRAN TURISMO 2, pdocia grę i zaczinić się nie może, iż recenzent ocenił ją o dwa "oczka" niżej, niżli on sam by to uczynił. Po upływie dajmy na to właściwa dochodzi do wniosku, iż recenzent miał rację...

Sprawa kolejna, niezwykle ważna, o mianowicie podstawie na chwalenie zrewagowanych gal, ojrzanych czy to na szrwisach internetowych, w prasie konkurencyjnej, czy też gdzieś zasłyszanych w najbliższym "otoczeniu". W Redakcji PE panuje taki zwyczaj, iż większość recenzentów, po zapoznaniu się z daną grą lub jej dostępnym rozłożeniu na czynniki pierwsze, biega po pomieszczeniach i skwierczy, z jak świetnym projektem ich ch***ym pomiotem miał do czynienia. Ważna takie wiadomości przyjąć do siebie, wziąć je sobie głęboko do serca, ww. doprowadzić do sytuacji, w której wysłuchą jednym uchem, aby go wtrulli wypuść drugim. Co by jednak nie mówić - w podkwalifikowanej zostaje zapis, którego nie sposób pochyć się poprzez wypicie rumianku lub ziołowego ivy. Efektem może być zatem czy to głoszenie przez osobę postronną tekstów, jak to stjazdowa jest gra.

Pita

Jeszcze raz przypomnijmy sobie, jak należy zapatrywać się na poszczególne oceny w PSX EXTREME

10 - gra przełomowa albo zdecydowanie przewyższająca wszystko to, co powstało do tej pory w danym gatunku. Musisz ją mieć za wszelką cenę!

9 - gra wyśmienita, każdy, bez wyjątku, musi ją przynajmniej zobaczyć, bo warta. Kto lubi tematykę - niech wyskubuje z kasy natychmiast.

8 - gra bardzo dobra. Zobacz, ile masz kasy w portfelu.

7 - gra dobra. Można pomyśleć o kupnie.

6 - gra powyżej przeciętnej. Dobra na wypożyczenie.

5 - gra przeciętna. Pograj trochę, nie nie kupuj.

4 - gra poniżej przeciętnej. Omijaj z daleka.

3 - gra słaba. Poczuj. Zapomnij o niej.

2 - gra bardzo słaba. Podaruj jakiś małemu. Daj psu na pożarcie.

1 - gorzej być chyba nie mogło. Nie ma stosownego, cenzuralnego określenia na tę grę (najstosowniejsze jest to na "ch").

Przykładów wiele). Jeśli recenzent nad konsolowemy w swoich przekonaniach, to nikt nie jest w stanie go zachęcić do głębszego zainteresowania się jego, być może słusznych, racji. Posiłkując się powrotnie przykładem GRAN TURISMO 2, grupę ustalił ponad wszelką wątpliwość. Za tyle słabem z gatunku gier wyścigowych nie można dostać oceny "9", i na odwrót. W tym przypadku należy odnieść się do indywidualnych preferencji recenzenta, a i do obrania wytycznych względem sposobu oceniania osobnik, a czym później. Muszę jednak wspomnieć, iż takie rozwiązanie jest nie do końca słuszne, gdyż mowa o superowaniu się innymi osobami. A to, prędzej czy później, prowadzi do wystawiania nieobiektywnych ocen. W tym miejscu muszę się posłużyć konkretnym przykładem, a mianowicie grą Secret Service (obecnie pod zmienioną nazwą). Jeśli nie tuszy wie, jest to miłośniczka z trudnościami (no, w każdym bądź razie kiedyś była...), traktujący przede wszystkim o rynku pocztowym. Stanowiąc rozrywkowe, przypomniała sobie czasy, gdy to piece nie miały potrzeb o akceleratorach i ultra szybkich procesorach, zaś gry wyglądały jak wyglądały. Pole do tego, iż w pewnym momencie na rynku pojawiły się szybkie/nazwy szybsze procesory, które: a> zrewolucjonizowały rynek pocztowy (gry 3D); b> spowodowały, iż recenzentom Secret Service (i nie tylko im) odbiła palma. Wtedy to kiedyś redaktorzy pozzli w stopą wiecznie. Każda kolejna gra dostawała oceny prawie że maksymalne, aby w końcu redakcji Secret Service zabrakło skali ocen (maks. 100%). Stanowiono zatem wybitnie polegające na ocenianie gier na 101 i więcej procent. Jedni się śmiali, inni przyklaskiwali... Ja nie mam zamiaru szydzić po latach z takowego rozwoju wydarzeń, nie czuję się spełniony dzięki temu, iż, na co liczę niezmiernie, odwiedziłem Ci, Czytelniku, w którym miejscu redakcja ww. pisma popełniła błąd, i to niewybaczalny, skutki czego ciągnęły się za nim jak smród po gaciach przez ho, ho! Problem zatracenia obiektywności w przyznawaniu ocen można sięgnąć recenzentów, którzy przyzwyczaili za do oceniania gier na różne platformy. Problem wydaje się być bardzo dokuczliwy. Szarpiąc już teraz w niektóre pozycje na PS2 można omyłkowo zjechać gra na PSX choćby za względu na niski poziom wykonania projektu od strony graficznej. Oczywiście mowa o urojonym problemie. Cóż można jednak stwierdzić o recenzencie, który gra na PS2, DC i PSX? Czy aby poziom przyznawanych przez niego ocen za grafikę (PSX) nie osiągnie podejrzanie zawyżonego poziomu? Jeśli recenzent trzeźwo podejście do tematu, to z całą pewnością nie, ale nie można być nastawiony zbyt sceptycznie względem jednej z platform. Bo, powiedzmy to sobie szczerze, nie ma czego przyrównywać...

Od dawna staram się uświadomić (nie)wtajemniczonych:), iż ocena przyznana grze zależy w dużej mierze od konkretnego recenzenta. Starzy wyjadacze - wierni fani PE - z powodzeniem rozróżniają konkretnych zy(Red.)ów już nie tylko po tekstach, nie szukają specjalnie wystawienia się. Ważne jest to, aby identyfikować się z konkretnym recenzentem, zacząć myśleć tak jak on, ew. starać się go zrozumieć, aby w pełni skumać, iż rzeczywiście warta jest przyznana przez niego ocena. Gusta recenzentów wynikają choćby z tak charakterów jednostek poprzez ich apokalipsy; pośrednich nie ma:) oraz od tego, od jakich gier zaczynał, kiedy zaczynał i

Wideczek tak już być musi, chcąc z drugiej strony - miałczne gry nie wymagają promocji (vide MASZ)...

Bieżący akapit może Ci się wydać, Szanowny Czytelniku, głupi, choć wydaje mi się, że jednak poparty słusznymi argumentami. Ustaliłem już, iż recenzent jest zwykłym człowiekiem, któremu zdarzają się sytuacje, które i Tobie nie są obce. Cóż zatem sądzisz o "niepełnym dniu" recenzenta...? Możesz się zdenerwować, nie odwołam się do takich pierdół, jak biorytmy itd. dlatego, ew. sytuacje sercowe. Dolek psychiatry lub klasyczne samopoczucie mogą zaciążyć przeważnie nie tylko na zawartości merytorycznej napisanego tekstu, ale i przyznanej oceny, w tym przypadku z reguły niesłusznej, zaniżonej. Chwała Stwórcy, jeśli recenzent nie wierzy w horoskopy, które wypełnią z małe powaźnych pism "kolorowych", ni też przejmuje się zabobonami, bo by jeszcze był gotów nie pisać niczego, jeśli czarny kot przebiegł by mu przez drogę:).

Ocena przyznawana konkretnej grze zależy także od istniejących gier konkurencyjnych w obrębie konkretnej platformy (w naszym przypadku -

Jak kształtował się mój światopogląd w tej dziedzinie, co oznacza dla niego termin "gra doskonała", jaki w ogóle przyjmuję do wiadomości takie sformułowanie. To właśnie dlatego w PSX EXTREME panuje system mamy podział - każdy recenzent ma przyporządkowane określone kategorie gier, którym patronuje. Wyjątkiem również tutaj mogą być nieoczekiwani zastępcy na delikatesach, podczas szarpania w najbardziej krwawy pisemko potrzebuje, który głupio strzelaniny tylko jedną za drugą; kiedy ktoś kogoś wszystkich na strzały, pod postacią każdej nawalanki, z drugiej zaś strony bocha RPG-i i strategie (obrzuc pozorom, wszystkie wymagają rzucania kostkami): Star powiedzieć mieć szybki RPG, gdyż poza tym grami nie widzi świata, a i należy przyznać, że jego skłonności do przyswajania przedmiotów świetnych przekłada się na takich, z których może ma oprócz niego nad trumną; ja uwielbiam skrobowidzkowe wyścigi i platformery, gdy i gry logiczne - dla odchamienia; z kolei taki Szlora miłośnicy równo we wszystko, gdyby tylko mieli na to wolny czas. Nawet jeśli dany recenzent ocenia gry subiektywnie, z użytkiem czasu wierny czytelnik zorientuje się, że co dla kogo oceny mogą mówić. Przyznawane oceny zależą także w dużej mierze od doświadczenia recenzenta.

Poczytujący tamer (idź, w tej branży kobiet jest na początku tamerem, ale ma licencję wyższą) może przyznać podane ocenę wyższą - i odwrotnie, na co przykładów długo szukać nie trzeba w polskiej, hamulcowej branży. Z czasem jednak recenzent może się "wyrobić" jak przysłowiowe g**no w bakaliowo i zyskać sobie rzeszę wielbicieli. Jednak, jak ja to słyszałem, z czasem recenzent "ukamienia" - im dłużej jest związany z branżą, o recenzowanie gier staje się jego sposobem na życie, tym obiektywniejszym okiem patrzy na gry, wyłapuje wszystkie błędy i rodzynki, co w znacznym stopniu wpływa na ocenę końcową, przewidzieć niepotrzebne w zamiarze zdrowia niezorientowanego w tamacie zdrowia. Jeśli jednak rozpatrzyć sprawę z drugiej strony - człowiek siedzący w branży od wielu lat, wyłapujący wszelkie błędy, przyzwyczajony do szarpania we wszystkie bity (oglądanie gier bez wyjątku, w tym również tamerowego), powinien budzić zaufanie ze względu na to, iż nie potrafiłby się inne czymś, była jaką grą. Tym oto sposobem



jeśli ciąży wręcz ocenie ich na "7" - wynosi to znaczyć, że gra jest warta swego, co oczywiście zależy od tychże gusta przyjętych przez danej grupę redakcyjną. Czy oceny wystawione przez przykład jedynie grze przeciętnemu, czy też po prostu najlepszej w danej kategorii - to kwestia zdrowo sporna, jak i indywidualna. Wydawać by się mogło, iż sensownym rozwiązaniem byłoby wprowadzenie oceny dwuelementowej: "gra dobra" i "gra zła", jednak ten przykład nawiązuje do podziału z holenderskich ten takoż skrajnie ("lajno" grafika - "bardzo lajnowa grafika).

"Plusy" to kolejny kurs w ocenianiu gier. Wiążą nawet pewnemu podobieństwo recenzenta do niektórych gier, można na nie zauważyć tego, co zauważa osobna postrzega. Gdzie chociaż na serię BOMBERMAN, je mam kilka na punkcie TETRISów pod jakąkolwiek postacią, rad Kali mocny STREET FIGHTERy. Jak oceniać takiego gry z serii, która tym razem niekoniecznie rzeczywiście powyżsi, czy chodzi realizacji? Oczywiście należy odrzucić na bok własne preferencje, co oczywiście przychodzi niektórym ciężko, gdyż w przeciwnym razie dochodzi do bezsensów pokroju FINAL FANTASY 8 - ocena "10" za nie dla nagromadzenia drugą.

Ale wymieniłem i pokrótce opisałem kilka sposobów oceniania gier. To nie wszystko, co chciałem napisać, ale poruszyłem wszystkie wątki z przyczyn obiektywnych, ale liczę na to, iż Wy dopełnicie dzieła - czekam na listy odnoszące się w grupy dyskusyjnej "Przepraszam, czy to gra?" (szczególny w dziale "Listy").

A nie tylko motywów, które nawiązują do [illegible] miarodajności ocen:

1> Ponadczasowość oceny to sprawa nie tyle dyskusyjna, co wręcz nieosiągalna do zrealizowania. Dlaczego ocena gry nie jest ponadczasowa. Ano z tego prostego powodu, że gry nie są ponadczasowe, a jedynie mogą [illegible]

Piła



...następnych. Taki stan rzeczy można zwalić na to, iż postęp technologiczny idzie w bardzo szybkim tempie. Każda nowa platforma daje programistom więcej możliwości, które ci z mniejszym lub większym powodzeniem przekładają na rzeczywistość. Ciekawe rozwiązanie stosują niektóre zachodnie magazyny z tradycjami, które co wzór "Retro" wracają do gier na upływie ciurgłego roku (lub 2) od momentu ich zaczerczywania, aby przyswoić o danym tytule i ponownie po ocenić - tym razem przywołując do świeżych, przeważnie czasie] zaawansowanych technologicznie tytułów.

2> Nie ma to odzwierciedlenia na wszystkich redakcjach zajmujących się grami wideo, ale w tych najlepszych - owszem. Dość na ocenę ostatecznej gry ma wpływ cała grupa redakcyjna, ww. jego większość. W przypadku PE wygląda to tak, iż oceny po konsultowaniu) niezależna (oczekiwanie musi się tłumaczyć (argumentować) podczas zebrania plenarnego przed publicznością. Efektem tego jest odpowiednie rozumienie wartości wnioskowanych, oczekiwanie nie bzdury zgłoś.). Jest w stanie powodzić się z faktem, iż jego kontaminacja pokpiwany jest przez odpowiednią większość. Duży wpływ na recenzentów ma Ściera - posiadający największe doświadczenie, często ale tylko zagarnia, na konwencje przyznania takiej a nie innej noty. Starego dziada ciężko zmienić warte wyskakać...

3> System oceniania gier co tamach gruby mimo wszystko powinien być rozbudowany. Nasza "ocenialeczka" jest bardzo rozbudowana, poza tym zawiera ocenę innych recenzentów, niekoniecznie specjalizujących się, czy nawet znających się co Mamasie w stopniu wystarczającym. W ten sposób Czytelnik otrzymuje szeroki wachlarz ocen i jest w stanie wyrobić, czy recenzent sprawiedliwie ocenił daną grę, ew. dlaczego miał swojemu subiektywizmu w tej dziedzinie. Do tego dochodzi dodatkowa ocena "3 groszy", w której drugi recenzent, najczęściej zainteresowany tematem i głęboko w nim siedzący, wyraża swoje zdanie. Jeśli dwóch niezależnych specjalistów od RPG kładzie daną grę, to raczej trudno o pomyłkę lub subiektywizm. Należy także wziąć pod uwagę, iż ocena końcowa przyczona gra ale jest wypadkową ocen czytelniczych, co jest niezwykle ważne. Jak wynika z artykułów przeze mnie obserwacji, najważniejszy jest wykres najczęściej - główne co tego podstawie kształtowane są oceny.

4> Jak oceniać sequele? Jakie kryteria przyjąć dla pozornie zaadaptowanych tytułów, które przeważnie przynoszą z sobą nowe rozwiązania, nie zawsze jednak słuszne? Choć Star postarał się to wytłumaczyć na przykładzie syndromu "Rocky 2125", dodać muszę od siebie, iż widzę dwa kombinowe rozwiązania, przy czym recenzent MUSI wyraźnie zaznaczyć w tekście, z którego korzysta. A mianowicie: a) ocena sequela pod kątem zmian względem pierwowzoru b) podejście do sequela jako do nowej, lepszej pozycji. Ja, oczywiście GRAN TURISMO 2, skorzystałem z pierwszego modelu, co niektórzy Czytelnicy mają mi za złe. Nie teraz spierać się, czy postąpiłem słusznie (jasne, że tak:), jednak muszę wspomnieć z wielkimi satysfakcją, iż wielu krzykaczy upewniło się co wspaniałe kilka miesięcy za [illegible] racjami. Z bólem Kali, oceniając TEKKEN [illegible] TOURNAMENT, przemieszał mi modele [illegible] do sytuacji, iż wspominaną grę [illegible]" na "10". Nie zagłębiając się w [illegible], 3T jako gra zasługuje na taką ocenę, [illegible] gdyby oprzeć się przy zastosowaniu modelu "-", to sprawa wygląda się tyle dyskusyjna.

5> "Za kurtynę", nieczyste zagrywki i recenzent okradziony miarem "komercyjnego montażu" to motywy mające często decydujący wpływ na ocenę końcową gry. Choć ale każdy zdaje sobie z tego sprawę, recenzenci czynią sprawiedliwą prywatę - po zamieszani w prowadzenie burzliwej gier widzę i innych historii, które czynią sami! wspinając, lecz w trosce o swoją d**pę szczęście zawyżają oceny. Nie jest to poważne podejście do tematu, na czym cierpi Bogu ducha winny Czytelnik. Z kolei "komercyjny montaż" zrobi wszystko, aby przypodobać się Czytelnikom (tu: lemerom) lub pracodawcy, którego zależy, aby kontrolna gra otrzymała wysoką ocenę (np. z tytułu zastosowanych dóbr materialnych; po prostu łapówkarstwo). Skamieniować tu mała...

KONIEC:

Zdaję sobie sprawę z faktu, iż niektóre z podanych przeze mnie informacji nie mieszczą się nawet w komputerach federalnych, a co dopiero w Twojej zwichrowanej głowie. Tak, tak, straszna jest dola paranoika, bo otrzymuje w deszczu moknie. Co sądzisz o tym wszystkim. Czy nadal twierdzisz, że byłbyś "Recenzentem doskonałym"? Napisz do nas, wypowiedz się, dziś nam znać co robimy dobrze, a co partaczymy.

A ale na do powiedzenia w kwestii oceniania gier ma Mr. Ściera - człowiek, a którego w dewadzie osobistym w rubryce "imię" powinno widnieć "Gry", zaś przeźrzoś "Nazwisko" powinna zostać wypełniona tokstem "Wideo" ("Cześć! Nazywam się Wideo, Gry Wideo"):

Swoją "przygodę" z prasą komputerową zaczynałem oczywiście od Bajtka, ale pierwszy magazyn, który mnie zafascynował, to brytyjski Amiga Action. Z perspektywy czasu, przeglądając stare numery zastanawiam się, co właściwie zdecydowało, że wpowałem co do ostatnich dni świetności Amigi, dlaczego się no widok kolejnej nowej objątki, i dochodzę do wniosku, iż w przeważającej części miała na to wpływ niskoradność ocen. Pismo to traktowałem jak wyrocznię, dobrego kumpla, a zarazem jako doskonałe źródło wiedzy technowej. Wiedziałem na przykład, że werdykt w granicach 85% to znak, że mam wyrzucić na giełdę (stara czasy:). Nigdy się nie zawiodłem. Dlatego od pierwszych dni pracy w PE dążyłem do wprowadzenia jak najlepszego, bardzo drobiazgowego i wiarodajnego systemu oceniania gier - ciągi tak rozbudowana "ocenialeczka" (z ocenami innych autorów), wzbogacona "3 groszami" czy rankingami w Hyde Parku. Pomimo tak dużego rozwiniętego sposobu oceniania, często ale jestem z niego zadowolony...

Pracując swoje czasy w ŚSK i Gambler wpadłem na pomysł bardzo wiarodajnego, jednak niepraktycznego systemu oceniania gier, który pozwoli sobie Wam objaśnić. Dość wychodząc z założenia, że co recenzenta czyha wiele, mianowicie to "czynników subiektywnych" (patrz wszystkie założenia w tekście głównym), należałoby wykluczyć werdykt jednego tylko autora, który może okazać się krzywdzący (grę) i mylący (poszerzonego Czytelnika). Wzorując się na systemie badań rynkowych, wydaje mi się, że należałoby dla każdego z gatunków bardzo starannie wyselekcjonować GRUPĘ RECENZENTÓW (najlepiej wszystkich związanych z określoną tematyką), powiedzmy 10-osobową (w liczniejsza, tym lepsza, ale jednocześnie bardziej "niepraktyczna"), i wyciągać średnią arytmetyczną ocen przez nich przyznanych. Przy takiej 10-osobowej grupie byłby ocen zastosować skalę 100-stopniową (albo od 0 do 10 z dziesiętnymi, albo procentową od 0 do 100%), przynajmniej dla oceny wyjściowej. Przeobiczny i przewidziany ją na przykładzie dyskusyjnej wg czytelników oceny TEKKEN TAG TOURNAMENT w PE: 3 recenzentów uważa ową grę za klinkę ideału, przyznając oceny 100% - 95% (Kali, HIV, Mati). Dalszych 8 uważa ją z pewnych względów tylko za wyjątkową (90% - Ściera, Aju, Kujot, Myszaq, Norby). Według kolejnego recenzenta, gra jest mało oryginalna (tutaj należałoby ocenę w tym przypadku "normalne"!) przyznaje ocenę 85% (Sasza). Ostatni recenzent ale trawi skarot takich kliszatyzacje (tutaj należałoby ocenę w tym przypadku) - jest nim Laki, który przyznaje tylko 70%. Sumując: 100+90+95+90+90+90+90+90+85+70= 900. Teraz 900:10=90% (zaokrąglając).

W PE, TTT oceniał Kali (PE#33), który przyznał jej ocenę 10, wychodząc z założenia, że jest to najlepsza część najlepszej bijatyki pod słońcem - TEKKENu, ale wziął pod uwagę fakt, iż jest to niewielki krok w stosunku do części "trójki". Takie podejście do sprawy, ani źle ani dobra. Jest po prostu podejściem (i oceną) Kalego. Ale każdy musi się z nim zgodzić. Dlatego uważam, że bardzo trafny okazałby się mój system w przypadku gier bardzo oryginalnych (np. PARAPPA THE RAPPER, UDR), dziwnych (VIB-RIBBON), bardzo dyskusyjnych (APE ESCAPE), czy wreszcie kontynuacji pokroju TTT.

Słusznym rozwiązaniem jest zrezygnowanie z jakiejkolwiek formy oceniania gier, poza samą treścią recenzji, ale zaufa to Czytelnika do przeczytania całej zawartości magazynu i wyłowienia odpowiednich wniosków. Spora część Czytelników-draczy jest jednak zbyt leniwa, aby przystać na takie rozwiązanie, dodatkowo należy pamiętać że mężczyźni są wzrokowcami, a nie ale przemawia do nich bardziej, niż jedna duża ocena danej gry. Na dzień dzisiejszy nie przewidujemy jednak żadnych zmian prosperującego w PE systemu - pozostawiamy władzę co temat gier, oczywy się co w niecnych błędach i niech już ich pozostanie.

"Oczywiście nasza grupa recenzentów nie jest najszczęśliwsza łapiduchów: "Co tam robi Laki, który nie lubi bijatyk?" - w niektórych zanizających oceny), ale w naszych realiach jedyna możliwa. Z drugiej strony - należałoby się zastanowić nad korzyściami płynącymi z uniezależnienia w grupie jednej lub dwóch osób nie związanych z danym gatunkiem (nie to rozwiązania pozostawię już do stanie).

HIV&Ściera



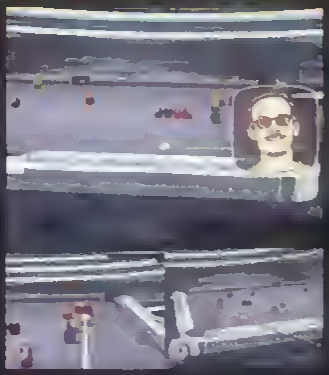


撞球
ビリヤードマスター2

[Doukyu Billards Master 2]

Nie wiem, czy w Japonii konsole PS2 oznaczone jako "developers kit" rozdają na zasadzie: "Chcesz? To bierz!", ale faktem jest, że tytuły ukazujące się w ostatnim czasie potrafią przyprawić o prawdziwy ból głowy. Ot, choćby GRADIUS, SKY SURFER, PRIMAL IMAGE - też to bardzo nieznaczne, które potrafiłbym należy co najwyżej jednym tylko piorunem. Nic zatem dziwnego, że odpalając DOUKYU BILLARDS MASTER 2 z niepokojem spoglądałem w ekran, pocieszając się myślą, że w tego typu gierce nie za bardzo jest co zepsuć. Cóż, mylić się jest rzeczą ludzką...

O ile intro i menusy wyglądają całkiem nieźle, tak po załadowaniu właściwego mięcha mina mi zrzedła, ręce opadły, a dla uspokojenia wolnym czerpem w ścianę. Mało zbyt wiele oczekiwałem po grafice, ale powiedzcie mi, Drodzy Czytelnicy, czy ktoś z Was spodziewałby się oprawy na poziomie nieznacznie gorszym niż na "starym" Sonlaku? Bo faktem jest, że recenzowany w tym numerze, PSX owy WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER, stroną wizualną przewyższa DBM2! Jakieś pytania...? I choć bile oraz stół prezentują się w miarę rozsądnie, tak otoczenie i walący zewsząd po oczach efekt postrzępionych krawędzi (czy któryś z programistów słyszał, kumo, o anti-aliasingu?!) to widok zdecydowanie mało budujący. Niewiele więcej dobrego rzec mogę też w kwestii audio - muzyka zupełnie nie pasuje do klimatu i jedynie dźwięki są w normie. Sama rozgrywka zaś, to - na szczęście - najlepszy, co jednak wcale nie znaczy, że mocny, punkt DBM2. Całkiem udany jest interfejs, dość intuicyjny i z głową pomyślany, zawarto też wszystkie standardowe w tego typu pozycjach opcje, jak widok z kilku kamer, ustawienia kąta i siły uderzenia bili, itd. Nie do końca dopracowany jest z kolei system celowania oraz fizyka toczących się kul, gdyż to ostatnie zbyt szybko zatrzymują się w miejscu, co z rzeczywistością niewiele ma wspólnego. Pykać tu można samemu, jak i z kolegą, do tego dochodzi też tajnie zrealizowany trening.



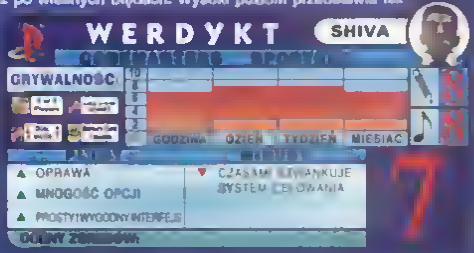
Podsumowując, pomimo kilku zalet, DBM2 to jeden z bardziej dennych bilardów, którego szanse ukazania się w wersji PAL są minimalne. Na szczęście...



Ach, dziw bierze, że na tak popularną maszynkę, jaką jest PSX, doczekaliśmy się jednego zaledwie snookera (JIMMY WHITE'S 2), podczas gdy bilardów w odmianie "pool" było co najmniej kilkanaście. Tę niewątpliwą lukę rynkową stara się teraz zapełnić CODEMASTERS, wypuszczając na rynek WORLD CHAMIONSHIP SNOOKER, znakomity i - jak sądzę - najlepszy program tego typu, w jaki obecnie można zagrać nie ruszając się z domu.

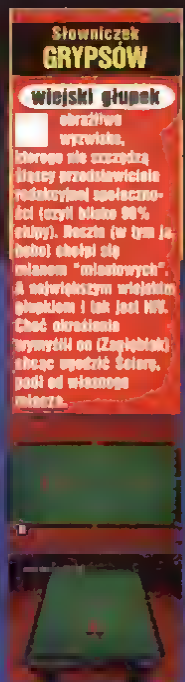
Na bez satysfakcji przyznam się, że już na wstępie, po ujrzeniu logosa firmy CODEMASTERS, a później świetnego intra, wiedziałem, iż z nietuzinkowym produktem będę miał do czynienia. I tak jest w istocie - WCS w każdym właściwie elemencie wypada dobrze, bo żeby nie powiedzieć rewelacyjnie. Po załadowaniu menusów zaskakuje spora liczba opcji, [illegible] nawet taką duperelkę, jak wybór postaci (a tych jest dobrze ponad dwadzieścia). Starannie przygotowano obszerną encyklopedię poświęconą snookerowi, do tego dochodzi praktyka oraz nauka co trudniejszych zagrań pod okiem komputerowego trenera. Wszystko to pozwala na łatwe i przyjemne zrozumienie podstaw i później wypłynięcie na szerokie wody, w rozmaitych turniejach, z tytułowymi zawodami o Mistrzostwo Świata włącznie.

Nie od dziś wiadomo, że bilard czy snooker, to gry wymagające niezwykłej precyzji, co w wersji elektronicznej wiąże się ściśle z oprawą graficzną. Na szczęście nie zapomniał o tym twórcy WCS - starannie i z dbałością o detale wykonane są bile, stół i otoczenie (oczywiście odpowiednio nastrojowe i przyciemnione), do tego dochodzą też animowane wstawki grających postaci, wyrażające często ostentacyjnie uczucia bezradności lub frustracji przy udanej grze przeciwnika, tudzież po własnych błędach. Wysoki poziom przedstawia też warstwa audio. I jeśli dodać jeszcze poprawną fizykę toczących się bil oraz sporą dawkę rajcowności, to wynik jest przesądzony. Czemu zatem "tylko siedem"? Cóż, to tylko snooker i postawienie wyższej oceny byłoby przesadą.



Słowniczek GRYPSÓW

wiejski głupek – obraźliwe wyzwisko, którego nie szczędzą jajcarscy przedstawiciele rodzimej społeczności (czyli blisko 90% ekipy). Raczej (w tym jakoś) chełpi się miastem "miastowych". A największym wiejskim głupkiem i tak jest MW. Choć określenia wymyślił on (Zajobiok) chciałbym upodobnić Sobiemu, podł od własnego miecza.







NOWOŚĆ

Z cyklu pytanie miesiąca

Co Cię denerwuje w pracy redaktora PE?

Sasza:
Najbardziej w pracy redaktora PE denerwuje mnie ciężka i monotonna praca fizyczna i sprzątanie po sobie w redakcji.

Kosa:
Dojazdy do Redakcji (mieszkam w Poznaniu) i Ścierwa-marudy.

Star:
To, że się mogę grać w wiele gier, w które jeszcze bym chciał, gdyż role-playe zabierają mi większość przeznaczonego na granie czasu (i nie tylko tego). Szkoda, że doba nie ma 48 godzin.

HIV:
Denerwuje mnie Ścierwo. Gdybym się mógł wyrządzić niego zabezwłądzić, na silicy spratfym go na kwaśne jabłko... Mianowicie rozentuzjazm gier, co to mianowicie absolutnej podnieś można oświadczyć. Z drugiej strony - za kiwanie tatuaż biorę się wtedy, gdy mam zły humor; no, wybrałem się:) Wkurzam się także, gdy ktoś ma do mnie pretensje odnośnie czegoś, co mnie nie tyczy, czy. nie moczyłem w tym palcówkę. Nie lubię czytać listów od idiotów, którzy albo nie mają co robić na chonie, albo uczą się pisać. czy. piszą z podziwu na to, że znalazą zauważeni z uwagi na swoją pustą, bezgranicz-ną głupotę. Nie tędy droga... Jednak najbardziej na świecie denerwują mnie "końcówki" i "głagówki" (jedno ścisłe związane z drugim) - człowiek musi je-chać na jednych obrotach, tymczasem organizm mówi stanowczo "NIE, NIE, KU**A, NIE!!!"...

Sclera:
Nie mam czasu grać w te gry, na które mam ochotę (w związku z tym nie mam czasu na skończenie rozpoczętych), a gier RPG nawet nie mam czasu zaczynać:(. Dodatkowo denerwuje mnie brak porządku w Redakcji, nasze śmi©ci PlaCe, głupie błędy w magazynie i wszyscy spóźniający Redaktorzy (Wyczaj, gdzie jesteś...?).

Gamera:
Kiedyś wkurzały mnie telefony w środku nocy - od Czytelników, którzy nie mogli wytrzymać do rana i musieli się pochwalić dojdzie na pokonanym robocikami, jednak moja "automatyczna sekretarka" wyeliminowała ten problem.

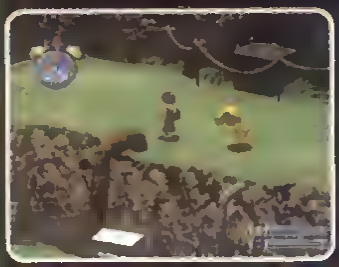
Kali:
Hmmm... Kiedy coś się zaczyna chrzanić i spóźniam się z tekstami... Tak, tak - głos Ścisły potrafi przerazić swym tonem i tłocią wyrazów "mocnych". Jednak najbardziej wkurzającą jest to, gdy siedzi się nocą więcej nad danym tytułem, by zrobić np. kopczy opis, a później nie docenianą jest jego jakość, jemu pokrycona zostaje kasa za każdy dzień spóźnienia. Reszta jest w porządku - już nawet przyzwyczaiłem się do siedzenia w nocy w sytuacji gdy gonią terminy i jednocześnie robota. Ja nawet lubię taki aktywny tryb życia, w którym często ważne jest dosłownie każde minuta.

Shiva:
Kocham tą robotę, bo kocham by mnie to nie było, jakkolwiek stanowczą momenta, w którym budzę się rano jakbo po potudniu... o mało wieczorem...), po czym stwierdzeniem sobie, że nie bardzo oddzielę tekstów zbliża się niebezpiecznie. Pozostaje wtedy tylko przyciąć z robotą, choć tak na dobrą sprawę właśnie podczas takich kilkudziesięciogodzinnych sesji jest stop przed komputem wpadają człowiekowi do tapetowy róż-ne dziwne pomysły. Aha, no i nie zawsze można grać w to, co co mu się ochotę. A tak poza tym - fuchy.

AJU:
Jest w nimie tylko jedna rzecz, która mnie wkurza - głosenie tekstów! To naprawdę nie jest takie proste, łatwe i przyjemne jakby się wydawało.



DIGIMON WORLD



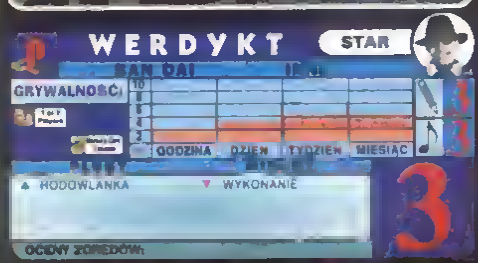


Idea gry hodowlanej powstała już u zarania dziejów konsolowej rozrywki. Powstawały nawet specjalne konsolatki wielkości portfela (i mniejsze), które oferowały wyłącznie zabawę w hodowanie własnego pupilka. I właśnie wokół takiego urządzenia kręci się idea DIGIMON WORLD.

Pewnym magicznym sposobem jakiś dziecisk zostaje przeniesiony na elektrony i wciągnięty do wnętrza konsoli zawierającej świat gry hodowlanej o nazwie Digimon. Oczywiście nic nie dzieje się bez przyczyny - to zamieszkujące ten elektroniczny świat stworki porwały bohatera, aby pomógł im w przywróceniu ładu i porządku. Jego początkowym zadaniem staje się więc odnalezienie paru dziwolągów, które po odpowiednim "naklepaniu" wyrażą chęć zasilenia populacji miasta, wychodzi więc do lasu i rozwala wszelkie napotkane badziewia. Rozwala je zaś przy pomocy swojego stworka, któremu podczas walki wydaje polecenia ataku... I to byłoby wszystko. Dosłownie żadnej strategii - można kilkać do upadłego, a stworek i tak będzie atakował tak, jak mu się podoba, a po polu walki porusza się również według własnego widzimisię. Może to i dobrze, ale grywalności to nie ma wcale. Jeśli chodzi o elementy hodowlane, to również zostały uproszczone - w razie gdy nasz pupil jest głodny, senny lub chce się wypróżnić, nad jego głową pojawia się odpowiedni symbol. Poza tym można stworka szkolić w specjalnych obozach, chociaż parametry zdobywa również w wyniku walk. Może on również uczyć się nowych technik ataku.



Gra byłaby jeszcze do przetrawienia, gdyby nie jej oprawa. Może prosta (żeby nie rzec prymitywna) grafika urozmaicana zestawem dźwięków rodem z robót drogowych była zamiarem twórców, może chcieli oni zaznaczyć, że świat gry znajduje się w małej, prymitywnej konsolce, to jednak skutki tego są opłakane. Człowieka aż odrzuca - zwłaszcza na początku, gdy nasze przygody ograniczają się do łażenia i bicia stworków poprzez klepanie jednego klawisza, gra jest zupełnie niegrywalna. I chociaż Digiworld jest przestrzenny, człowiek i tak nie pozna większej jego części, gdyż szybko i z niesmakiem odłoży ten szpil na półkę.



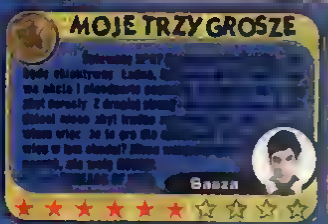
RHAPSODY
A Musical Adventure

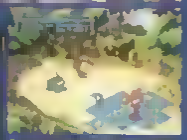
Jeśli jesteś nastolatką i lubisz RPG, to jest to gra dla Ciebie! Jeśli nie... to odpuść ją sobie.



Role-playy oraz gry RPG-podobne (np. BRIGANDINE) zawsze stanowiły główny towar eksportowy firmy ATLUS, choć zazwyczaj daleko im było do wysokiej klasy prezentowanej przez produkty innych koncernów (SQUARESOFTu przede wszystkim). A ponieważ, kontynuując "tradycję", firma wypuściła niedawno kolejnego eR[illegible] zapuściłem konsolę i zabrałem się do testów.

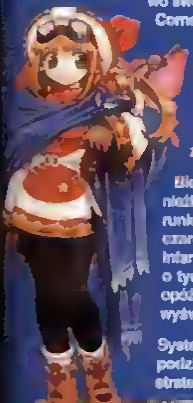
Już w pierwszych minutach gry zdałem sobie sprawę, że nie jest to role-play przeznaczony dla większości fanów gatunku. I nie chodzi bynajmniej o jakieś wytaniania garstki "wybrańców", czyli eRPoGowych hardcore'owców, jako jedynych będących w stanie zgłębić niezwykłość tej gierki, lecz o obsadę tego szpilu. Sterujemy mianowicie... dziewczynką, marzeniem której jest spotkanie swojego księcia z bajki! No cóż, można powiedzieć, że ktoś wreszcie pomyślał o niewielkiej (niestety), damskiej części fanów tego typu gier, chociaż z drugiej strony nikt nie umysłowił sobie, że takie postawienie sprawy raczej nie przyniesie firmie większej popularności. Dlaczego? Mnie osobiście nie udało się utożsamić z główną bohaterką tej gry - może dlatego, że w sklepach nie mieli sukienek odpowiedniego rozmiaru, a w mini widać moje zarośnięte nogi (ściernisko swoją golił dla potrzeb komiksów), a może z tego powodu, że od całej gry na kilometr zalatuje infantylnością. Comet, bo tak ma na imię owa nastolatka, biega ze swoją trąbką i gadającą lalką Kururu, rozwiązując proste przeróżne zagadki typu "zabij potwora, uratuj księcia". Przeróżne żaby i natrętne koty za pomocą rozmaitych, żywych zabawek (puppets) i dziwacznych czarów. W pewnym momencie przed straszliwym smokiem ratuje ją upragniony książę, z którym później (księciem, nie smokiem) zamierza wstąpić w związek - co najmniej narzeczeński (w międzyczasie wygrywa konkurs na kandydatkę na oblubienicę). Niestety w ostatniej chwili przybywają jakieś groteskowe wiedźmy i porywają przystojnego następcę tronu, więc teraz Comet musi uratować księcia. Hmmm... może nie jest to jakiś utarty schemat, ale też pomysł do najambitniejszych nie należy, ani też nie zapewnia godziwej rozrywki (przynajmniej męskiej części miłośników role-playów).











Biorąc pod lupę oprawę oraz system gry, można rzec jedno - standard. Graficznie RHAPSODY prezentuje się nieźle, chociaż mnogość mangowych motywów nie wszystkim może przypaść do gustu, ale ogólnym wizerunkiem przypomina stare, choć nieco poprawione, SNES-owe produkcje (zwłaszcza to prymitywne efekty czarów). Jeśli chodzi o muzykę, to chociaż mamy tu parę niezłych kawałków, podkreślają one jedynie infantylność gierki, zwłaszcza jeśli chodzi o ckliwe piosenki o miłości i takich tam. A właśnie - jeśli już mowa o tych wstawkach wokalnych, to u dołu ekranu ukazuje się treść piosenki, tyle że znacznie opóźniona w stosunku do wokalu - gdy przebrzmiewają ostatnie słowa, mamy jeszcze minutę, aż skończy się wyświetlać tekst. O co chodzi?

System gry jest zbyt prosty, aby się nad nim rozwodzić - walka odbywa się z podziałem na tury na mapie, podzielonym na pola, skrawku terenu (oczywiście mamy klasyczne, losowe starcia). Jest w tym trochę strategii, ale kiedy ją prostota potyczek - przeciwników albo łatwo pokonać albo nie można wcale. Ponadto mamy tu szereg "bojowych" zabawek, czyli tamagochi w prymitywnym wydaniu, i kilka krutyńskich czarów (atak budynkami lub cieciami).

Podsumowując, gra nadaje się chyba wyłącznie dla damskiej, i to młodej, części miłośników gatunku, gdyż nawet zabawne dialogi nie przyciągną reszty publiczności.

Słowniczek GRYPSÓW

kieprawy, ew. kiepawy

Owa określenia rzeczy wykonanej w kiepskim stylu. Kieprawo może być wszystko - grafika, muzyka, gameplay, fabuła, itd. Jedno z ulubionych słów załogi PSX EXTREME z uwagi na swą uniwersalność a związku z czym nie należy się dziwować, że pojawia się wszędzie.





WERDYKT

STAR

ATLUS RPG

GRYWALNOŚĆ: 6

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

▲ MUZYKA
▲ PEWNA ORYGINALNOŚĆ
▼ INFANTYLNOŚĆ
▼ SŁABY POCZĄTEK
▼ ZNAJOMOŚĆ ANGIELSKI

5

HRESVELGR

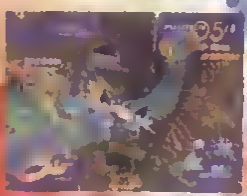






Z ocarnę z grubej rury, bo czuję się do tego w pełni zobligowany zaistniałą sytuacją. Kto, do %$*@@%$, wymyślił taki tytuł dla gry!!? Nie można było bardziej poetycko, lodiafaka!!? Pocieszam się faktem, że w Stanach HRESVELGR będzie już występował pod innym tytułem - FUSION GT (czyli mimo wszystko bardziej swojsko)

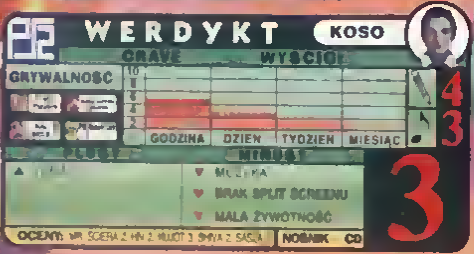
OK, sprawdźmy czy gra wyróżnia się czymś jeszcze. Oto do czynienia mamy z futurystycznym racerem. Do naszej dyspozycji programiści oddali siedem statków różniących się od siebie takimi atrybutami, jak szybkość, stabilność czy przyspieszenie. Wiek[illegible]brzmi jak tani slogan, ale trudno napisać [illegible] ciekawego o odgrzewanym raz jeszcze pomyśle. Bo nawinąć uraczyć wielu nie można, a to przeciwko tej grze argument ciężki. Statki [illegible] tylko trasach (początkowo dostępne są cztery). [illegible] wiele power-upami, a wszystko to w jednym celu - by wygrać wyścig (odkrywczy jestem!). Tor lotu jest ściśle ograniczony, nie licz więc na to że pomkniesz jego rewirem doświadczysz przyjemności. Ów tor jest wyznaczony przez energetyczny "dywan", który zasila podwozkowce umożliwiając im lewitację. Jeśli choćby na moment oddalisz się od niego - Twoje boostery tracą moc, a sam statek znacznie zwalnia.



Miąchając teraz zapewne palcem w nosie zastanawiasz się zapewne, jak HRESVELGR prezentuje się wizualnie. Cóż, nie dane mi jest w tym momencie pocieszyć łaknące serca. Gra ma skłonność do przycinania, więc przy większej ilości statków na trasie płynność animacji przypomina spacer emeryta. Smutne, że PS2 musi być karmiona tak nędznym kodem. Co zaś się tyczy muzyki - jest tragiczna. Aż dziw, wszak future-racery zawsze wyróżniały się świetnym soundtrackiem. Tymczasem tutejsi muzycy nie tylko jest kiepski, ale po prostu nie pasuje (jakaś chybiony minimal). Szkoda, wielka szkoda. Padł ostatni element który mógł uratować grę.



Jeśli gra ukaże się w Europie (oby tak się nie stało), nie radzę Wam jej nabywać. To już pierwszy WIPEOUT prezentuje się okazale.



TEN TEN



W tym miesiącu pecha mam wielkiego. Z nieba spadają na mój łeb gry, co te do wora "INNE" należy wrzucać. Co prawda niekonwencjonalno zagrywki developerów stanowią miłą odskocznię od "szarej" codzienności Grecza, jednak mój smak ulega z czasem wypaczeniu. Całe jednak szczęście, iż od nowego produktu przeznaczonego na Czarnuję biją pozytywne fluidy, chodź o 100 stopniach Celsjusza nie ma mowy.

Wyobrażałeś sobie kiedyś, jak wygląda praca producenta telewizyjnego? To właśnie nań ciąży odpowiedzialność załatwienia wszystkich składowych, dzięki którym produkt finalny w postaci emitowanego programu cieszy się sporą oglądalnością (albo i nie). Za sprawą TV DJ możesz wcielić się w takiego szaleńca, pracującego w gałęzi mocno rozrywkowej. Nie obce będą Ci reklamy, a i od parodii filmów, czy też innych stereotypów łapek nie umyjesz!

Zasady zabawy do najprostszych nie należą... Główną część ekranu zajmuje wyświetlany teledysk. W sumie nie jest to teledysk, jeno scenka rodzajowa, przedstawiająca dany motyw. U dołu ekranu przesuwa się taśma filmowa podzielona na kadry. Jeden wydzielony pattern (krótka "ścieżka") liczy sobie 8 kadrów. Twoim zadaniem jest wciskanie w odpowiednim momencie klawiszy ("X", "O" itd.). Klawiszom przyporządkowane są warioci - 1, 2, 3 i 4 "jednostki". Kombinując na wszelkie możliwe sposoby, musisz operować klawiszami tak, aby zapełnić 1 pattern - czyli np. kombinacja "1, 4, 3" daje pożądany efekt (w sumie 8, czysta matma). Co ciekawe, przyporządkowana klawiszowi wartość decyduje o timingu wciśnięcia kolejnego klawisza (i tak po wciśnięciu "1" masz dosłownie moment na kolejny manewr, zaś "4" oznacza dłuższą pauzę). Nawiązując do kwestii "teledysku", właśnie dzięki składnemu zapełnianiu patternów tworzysz przedstawienie. Jeśli jednak zbyt często powtarzasz kombinacje, ew. nie nadążasz za tempem lub gubisz się w tym całym cyrku, scenki się powtarzają, zapętlają, aby w końcu stracić na jakości (stara taśma - efekt zawdzięczany tarciu o bęben, hłehłe!). Jeśli radzisz sobie dobrze, scenki płynnie ukazują jakieś historie. Po każdym patternie musisz dodatkowo wklepać [illegible] prostą kombinację (np. 2, 1, 2), dzięki czemu na[illegible] zamknięcia ujęcia i przejście do kolejnego. W [illegible] sób tworzysz "teledyski", które silą rzeczy [illegible] muzyką i kwestiami wygłaszanymi przez [illegible].

Podczas zabawy nie sposób oglądać [illegible] nania bohaterów (nie ma na to czasu!), moż[illegible] istnieje za to po ukończeniu całej scenki ([illegible] cała scenka). Śmiechu przy tym cała kupa, [illegible] ski" to parodia reklam, tudzież filmów. Wymienić [illegible] reklamę środka do odchudzania, który testuje [illegible] dobna do Miss Pigi (biedaczysko łamie się w 8 r[illegible] i rozwala studio:), motyw z pracy kochającego [illegible] listonosza (ni Bethoni), gangsterskie pościgi i [illegible], czy też porachunki rewolwerowców rodem z [illegible] chońku. Klasowe filmy są bardzo dynamiczne, bal[illegible] w śmiertelnie szybkim tempie (często są to [illegible]



TWOJ TWOJ TWOJ TWOJ TWOJ TWOJ

ujęcia, jak w prawdziwej reklamie!), a i nie można narzekać na brak poczucia humoru twórców tegoż dziwoląga.

Pozytywnie należy się wyrazić także nt. grafiki. "Kreskówka w czasie rzeczywistym" to idealne określenie. Uczłowieczone postacie zwierzące (mocno zedrzeni obywatele:) wydają się być masywne, niemalże kartonowe, świetnie animowane, polygonów nie szczędzono także na otoczenie. Generalnie mamy tu do czynienia z dobrą robotą grafików, którzy stworzyli niezwykle sugestywny świat, bardzo kolorowy, tętniący kreskówkowym, a zatem debilnym klimatem. Nie jest to jednak pomysł oryginalny - na DC istnieje gra pt. Jet Set Radio, z której patent został podjumany, hiehie! Do tegoż obrazu należy dodać świetnie zrealizowaną ścieżkę dźwiękową.

Teoretycznie w tej pozycji nie ma nic co zasługiwałoby na publiczne oblanie ciepłym moczem. A jednak! Gwoździem do trumny okazuje się krótkowieczność tegoż tytułu. Po skumaniu zasad rozgrywki, całość można ukończyć w przeciągu 20 minut, zaś kolejne podejście już nie bawią (poziom Hard oznacza bardziej skomplikowane kombinacje [illegible] jące po patternie, to wszystko). Motyw ten poczytuję [illegible] za - nie ujmując rzeczy ogłędnie - spiep***ny! Poza tym, dostrzegalne efekty graficzne nijak nie przekładają się na wymiar - ładnie określając - podniecenia towarzyszącego szarpaniu, za co wypada wyciągnąć developerowi kręgosłup z żebrami!

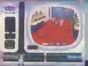
Nie dam sobie obciąć za to jaj, aby przemówić eunuszym falsetem, ale domniemywam, iż ze względu na [illegible] temat gra owa nie ukaże się [illegible] (reklamy japońskie, [illegible] ja-[illegible], a nawet jeśli, to nie [illegible] głęb-[illegible] sensu, abyś [illegible] owej dobie, gdy [illegible] żyje z [illegible] w Sieci, nosi [illegible] sporto-[illegible] firmy, [illegible] firmy ame-[illegible] i słucha [illegible] muzy, z [illegible] cięż[illegible] sprzedać [illegible] (co [illegible] w [illegible]jących [illegible] realiach. [illegible] nie [illegible] new, [illegible] żarty na [illegible] po-[illegible] że do [illegible] Starszy na [illegible], ale ja, [illegible] [illegible]em się z nią p[illegible]

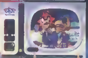












MOJE TRZY GROSZE

Gra kończy się tiomatikerowo szybko i jedyne co można zrobić, to zagrać raz jeszcze. Podobają mi się te się scenariusze [illegible] scenek - są [illegible] bawią i doskonale się je ogląda. A do tego szydzą sobie np. z Bonda czy amerykańskich westernów. [illegible] niestety, tak jak już pisałem [illegible] krótka, bym mógł jej przyznać [illegible] ocenę. Aczkolwiek "głupka" [illegible] wocne

Gamera

★★★★★☆☆☆☆☆

MAŁPY NIE MAJĄ PRETENSJI DO PAWIANÓW, ŻE TE DRUGIE POSIADAJĄ CZERWONE D**Y...

TWOJ

WERDYKT — HIV

SONY

GRYWALNOŚĆ:

	GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

7 / 8

PLUSY:
- WYKONANIE
- POZIOM TRUDNOŚCI
- POMYSŁ

MINUSY:
- KRÓTKOWIECZNOŚĆ
- KRÓTKOWIECZNOŚĆ
- KRÓTKOWIECZNOŚĆ

5

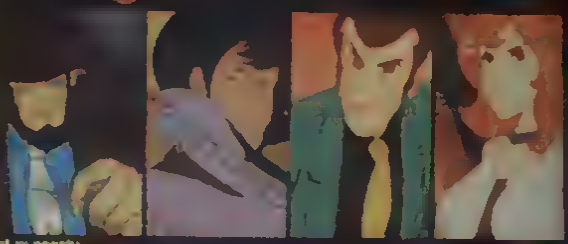
OCENY: KUJOT 6, MR ŚCIERA 5, LO[illegible] 4 — NOŚNIK: CD

Piła

PUNCH THE MONKEY! game edition

Jeśli lubisz gry dziwne, tym samym nie gardzisz pozycjami oceniającymi się o milczenie wynalazcami, trafiłeś jak ulał, bo oto masz przed oczyma recenzję tytułu przeznaczonego właśnie dla Ciebie, Szanowny Czytelniku.

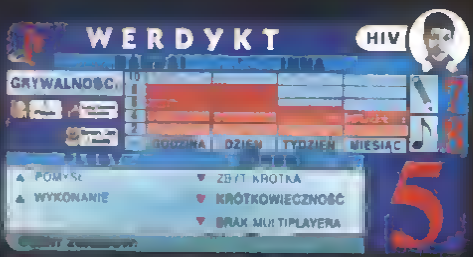
Reguły zabawy wypadają banalnie prosto. U dołu ekranu znajduje się pasek, po którym przesuwają się symbole zgodne z symbolami klawiszy na padzie ("X" itd.). Dokładnie pośrodku paska znajduje się celownik. Gdy symbol znajduje się w okolicach celownika, należy klepnąć odpowiedni przycisk. W zależności od dokładności wykonanej operacji - przyznawany jest odpowiedni ranking (great, good, poor, bad), tzn. z kolei zamieniany na punkty. Zadanie utrudnia fakt, iż od czasu do czasu pasek się rozdwaja, a symbole suną nie tylko z lewej do prawej, lecz i na odwrót. Jeśli oko Twe zbytnio zmęczone jest dobrze z otrodkiem ruchowym, rośnie Twój status, jeśli zaś popełniasz zbyt wiele gaf... No właśnie - podczas rozgrywki wykorzystane są digitalizowane teledyski mangowe, świetnie zmontowane dostarczają przyjemności, która w zależności od przebiegu akcji zostają upiększane o kolejne efekty w stylu (porbielone na mate kwadracki, wirujące, lalejące itp.). Wracając zatem do wątku głównego - jeśli tak Ci źle, animacja traci na ostrości, gubi kolory (ściślej określając - wyświetlana jest w negatywie, hłehłe!), zresztą po prostu ciałoczona dotkliwie. W całym przedstawieniu największą rolę odgrywa muzyka. Ta została skomponowana niezwykle przewrotnie, a i sama w sobie kryci (gangsterko-dicho-funky), poza tym wmontowano weń zamplowane gadki, pokrywające się z wydarzeniami na "tapie". Za zdobycie odpowiedniej ilości punktów za danym "poziomie" otrzymujesz promocję do kolejnego (łącznie zliczyłem ich 7).











Po ukończeniu gry, co zajęło mi ok. godzinę, dostałem bonusowy tryb - przeznaczony na guna. Twoje zadanie polega na strzelaniu do tarcz z wizerunkami różnych kmiotów. Ot i cała filozofia.

Pozycji owej brakuje wyraźnie jednego - żywotności. Po ukończeniu wszystkiego, co było możliwe, niezłyt mnie ciągnęło do ponownego zapodania PUNCH THE MONKEY! Stąd właśnie taka, a nie inna ocena końcowa, nie bacząc na składowe.

Słowniczek GRYPSÓW

PleC - pogardliwe określenie komputera klasy PC, ale mające się współnego z popularnym sprzętem katolikowym. Komputer osobisty mianem PleCa określają wszyscy konsolowcy, znani ze swego nacjonalistycznego podejścia do "cłajfkiego sprzętu".

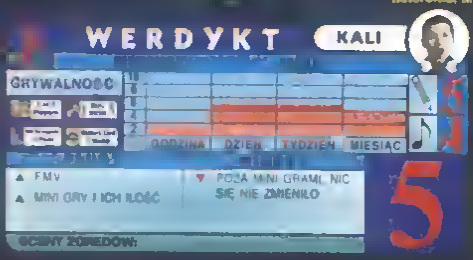
RAMPAGE THROUGH TIME

W wychodzi tytuł, który okazuje się niewypałem. Jakim cudem więc pojawiają się jego na łepal nastepcy? Sytuacja znana - przykład: RAMPAGE. O ile pierwsza część, w którą można było pograć na sprzętach klasy C64 czy Atari 65 XE zachwycała, o tyle już kolejne wcielenia na PSX wywoływały ulmiech politowania. Jakoś MIDWAY źle odczytał taki uśmieszek na twarzach Graczy - on wręcz pobudził go do działania, za znowosowało trzecią bodajże już część na PSX.

W skrócie - są trzy olbrzymie stwory, które zabierają się za zniszczenie miast. Walczą z siłami powietrznymi, naziemnymi i zjadają ludzi, lecz przede wszystkim niszczą budynki - wiatą na nie, siejąc, rozbijają cinematic nie oszczędzają się też między sobą i zdrowo okładają. Brzmi fajnie? I tak jest, dopóki nie zagrasz - przejdziesz jedno miasto, drugie, trzecie, dziesiąte - w kółko to samo, aż do zupełnego znudzenia. Kolejne część - pojawiły się kolejne potwory, lecz jak zwykle różnice są tylko kosmetyczne. Teraz jednak motywem przewodnim jest podróżowanie w czasie, dzięki czemu będziesz mógł niszczyć tak antyczne budowle, jak i miasta przyszłości. Z politowaniem patrzyłem na tę grę, dopóki nie wypróbowałem nowej opcji - Challenge. A to okazało się strzałem w dziesiątkę! Dostępnych jest kilkanaście prostych, lecz niezwykle przemyślanych mini gierek, co w połączeniu z trzyosobowym Multiplayerem potrafi stać się jedną z lepszych pozycji na imprezkach. Mamy tu różne modyfikacje znanych pomysłów - asteroids, arkanoid (i to jaki! Musisz chronić zamek swego potwora za pomocą tarczy, która porusza się po jego obrzeżach, jednocześnie dając do zniszczenia wroga), walki podwodne, znanego węża (różnie wariuje zjadania bomb), pojazdy samolotów (heh - nie ma to jak strącić katapultującego się potwora), ponga (to wersja z pingwinem - łączenie klocków), czy też walki statkami piratów (that's my favourite!). Gdyby nie to, R:TT poleciałby w jakieś okno sąsiada puszczającego disco-hity sprzed 10 lat. A tak - pod warunkiem zainwestowania w ten tytuł z kumplami - jest naprawdę interesująco i zabawnie.







EVO





To był zwykły, deszczowy dzień lipca. Dzień jak co dzień. Moja skromna osoba, nie spodziewając się zagrożenia, śmiało przestąpiła skromne, zaśmiecone progi Redakcji. Pech chciał, iż właśnie szukano kogoś do zrecenzowania EVO'S SPACE ADVENTURES. Pech chciał, że padło właśnie na mnie. Pech chciał, że znalazłem się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze.

W bliżej nieokreślonej przyszłości nad światem zawisło widmo zagłady. Pani Prezydent Świata (takie wąsate babsko) po nieudanej misji wojskowej, wzywa na pomoc "Bohaterów do wynajęcia". Bohaterowie podczas kosmicznej podróży wpadają jednak w pryzmic meteorytów i lądując awaryjnie na jakiejś międzygalaktycznej łące, zabijają niechcący zakochanego w miejscowej owcy psa. Od tej pory kierując poczynaniami łażącego chipa możesz wskakiwać w tegoż psa lub też w inne zwierzaki i wykonywać durne zadania.

ESA to gra tak beznadziejna, głupia i tępa, że nawet płakać się nie chce. Kamera nie nadąża za bohaterem, grafika prandpotopowa, humor nijaki. Zażądam podwyżki, bo łamać mi grać w takie coś to sadyzm.





Oto kolejna pozycja wydana na licencji serialu telewizyjnego bijącego rekordy popularności na całym [illegible] (nie licząc Polski:). A mam na myśli "grę" pt. PLAY WITH THE TELETUBBIES (w wolnym tłum. "Zabawy z kolorowymi maipami", hłehle!), niosącą [illegible] dawkę [illegible] wiedzy edukacyjnej, w dodatku o [illegible] czysto rozrywkowym. Produkt autorstwa BBC MULTIMEDIA przeznaczony jest dla dzieci, ale należy wyraźnie zaznaczyć iż dla tych najmłodszych, [illegible] zdolają udźwignąć. Dziecko [illegible] wybrać jednego z czterech maipolubów po czym penetrować teren i uczestniczyć w mało skomplikowanych, momentami idiotycznych zabawach (np. "w ch[illegible]"). [illegible] stoi jedna z kolorowych maip wi[illegible]oczne są jej wszystkie członki zaś zadaniem Gracza jest zlokalizowanie dźwięku.) Dodatkowo istnieje możliwość oglądania digitalizowanych [illegible] U[illegible] wej" Niestety [illegible] o [illegible] ię było spodziewać, wygłaszane kwestie brzmią w j. angielskim, co rodzimemu maluchowi z [illegible] padnie do gustu toteż co najwyżej wy[illegible]un środkowy palec w kierunku telewizora, tym bardziej, że wykonanie "programu" stoi na żenująco niskim poziomie. Ne p[illegible] sterki!



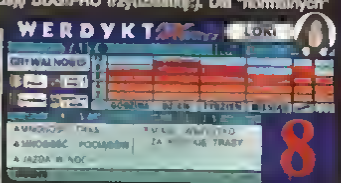
電車でGO!

プロフェッショナル仕様

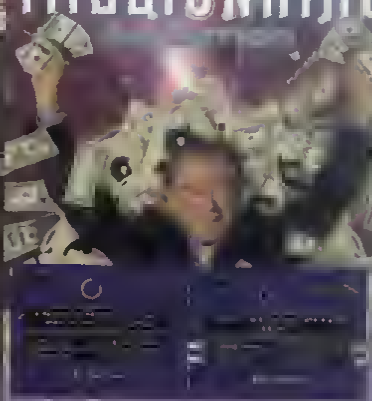
[Densha de GO! Professional]

Długo zastanawiałem się nad zakupem tej gry. Po pierwsze mam już sporo zapasik z "tej serii", po drugie ta odsłona "deszczy" nie posiadała trójki przy niczym, co sugerowałoby, że nie jest rozwinięciem serii, a jedynie troszeczkę poprawioną wersją. Na szczęście nie jest tak, jak podejrzewałem... DENSHA DE GO! PROFESSIONAL jest zdecydowanie najlepszą częścią z serii. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta jak fakt na mózgu HIV'a. Jest najlepsza, ponieważ dysponuje zdecydowanie największą ilością tras na terenie całej Japonii (z wyłączeniem Hokkaido), a te, które pojawiły się we wcześniejszych odsłonach, są niejednokrotnie poprawione lub nawet ulepszone a nowe sekcje. Mamy też do czynienia z nowym taborem (kilka nowych super-ekspresów, pociągów lokalnych i lokomotywa spalinowa). Nowością jest możliwość jazdy w nocy. Sam mechanizm gry nie uległ żadnej zmianie, nie obfitość tras i "maszyn" oraz możliwość gry na PocketStation mocno wpływa na grywalność i długowieczność tej pozycji. Prywatnie (jako kolejowy zboczeniec) daję DDG!PRO trzytziestkę:). Dla "normalnych" ludzi - nacięgana "dziesiątka".





WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE



Chyba nikomu nie muszę tłumaczyć, skąd pochodzi powyższa scenka. Telefoniej "Milionerzy" [illegible] bił wrotną karierę na całym świecie (również i Polsce), [illegible]mę się więc czemu dziwić, że powstał komputerowy odpowiednik tego quizu. Muszę przyznać, że jest on nap[illegible]wdę wiernym odwzorowaniem tego co widzimy prawie codziennie na ekranach naszych telewizorów. Jest więc [illegible]ny motyw muzyczny są pytania, są nawet 3 koła ratunkowe! Zabawiając się przez dłuższy okres czasu w [illegible] lowych Milionerów dostrzegłem tylko dwie wady - mniejszą i większą. Te większą to fakt, że wszystko jest w j. angielskim w dodatku pytania często dotyczą rzeczy ściśle powiązanych z kulturą amerykańską (czy ktoś [illegible] który zawodnik zdobył najwięcej przyłożeń w futbolu amerykańskim? Hehe) Jest to element dyskwalifikujący tę grę z polskiego rynku. A drugi feler jest już mniej dokuczliwy... wygranych pieniędzy nie można zabrać ze sobą.



Zy(Bzd.)y Unplugged Zy(Bzd.)y Unplugged Zy(Bzd.)y Unplugged

	 **Norby** Zalatany i zarobiony jak prezydent. Dobry duszek - zawsze pomoże	 **Shiva** Konsolowiec pecetowy :) Bardzo solidny i obiektywny	 **Koso** Preparowanie i fenomen (2 ulubione zwroty Kosa) O!O! Mogę wszystko!
Co zafascynowało cię w grach video i z jakimi tytułami zetknąłeś się po raz pierwszy?	Uwielbiam grać, ale naprawdę wypaczonym i relaksację się, mogę odkryć się również zupełnie od rzeczywistości i to jest naprawdę fascynujące. A wszystko zaczęło się 15 lat temu na ZX Spectrum+. Pokemon była fascynująca przygoda z Amigą, w której jednocześnie się zakochałem. Pamiętam, że na Spectrusiu najczęściej zapyrywałem się w Bomber Dash.	Moja przygoda z grami rozpoczęła się za czasów "jedynego słusznego systemu" - najpierw automaty, później własny sprzęt (Atari, C-64), a fascynacja tego rodzaju rozrywką jest oczywista i wszak było to coś niezwykle efektownego. Do tego ta rajcowność i masa niezapomnianych wrażeń, od chodzenia przy Decathlon, Road Race (rulez), TRACK AND FIELD czy ARKANOID.	Gwałtowną inicjację przeszedłem w wieku 6 lat, szczęściem wówczas równe mi zadrośnikom i ma C-64 kolegi (International Karate i Spy vs Spy). Prawdziwe pierwowzory zaczęłe się na Amidze (raz o kompie). Dni bezsenki z Sensible Soccer... Później były Cannon Fodder, Alcatraz, Glory Football i jakiś niemiecki menadżer, którego nazwy już nie pamiętam.
Jaką grę uważasz (obiektywnie) za najlepszą na PSX i dlaczego?	ISS PRO (EVOLUTION). To cudowna piłka nożna nie ma sobie równych na żadnej innej platformie. Ale obiektywnie rzecz biorąc, gra, która najbardziej przyczyniła się do wzrostu popularności PlayStation na świecie i zasługuje na tytuł najlepszej pozycji w historii PSX to oczywiście TEKKEN 3.	Jak mawiał jeden z moich profesorów, obiektywizm to rzecz abstrakcyjna (poza jego oceanem, hehe). Napiszę zatem subiektywnie, że nie ma nic lepszego od ISS PRO EVOLUTION. To gry to dla mnie żywa historia, obiekt kultu i sedno godzin spędzonych przed konsolą. Pozycja, która NIGDY mi się nie znudzi.	FINAL FANTASY 7. Wierzcie lub nie, nie raz zdarzyło mi się przy tej grze obudzić trzy z połączka (jestem bardzo wrażliwy :). Nie i ten niecanowity rozmach, z jakim została wykonana. Kocham ją po dziś dzień.
Twój największy sukces zawodowy...	Jestem bardzo dumny z tego, że od samego początku współuczestniczę w tworzeniu PSX EXTREME i mam nadzieję, że choć trochę przyczyniłem się również do jego sukcesu.	Na razie się kształcę i największy sukces jest z pewnością przede mną. Póki co cieszę się, że wraz z resztą podobnych sfiołów robię to, co kocham - gram i uskuteczniam swoją pasję "zawodowo".	Praca w PSX EXTREME i popełnienie własnej powieści fantasy. Mimo to jednak wierzę, że wszystko przede mną.
Jakich gatunków gier wyjątkowo nie lubisz i dlaczego?	Jak często w życiu nie rozumiem, to staram się jego rzeczy nie dotykać. Tak mam też z grami. Nie znam zasad powyższych w grach typu futbol amerykański, bejsbol, czy kriket - i po prostu nie potrafię w nie grać. Przyznam się jeszcze, że nigdy w życiu nie zagrałem w żadnego menadżera piłkarskiego... Tak jakoś wyszło:).	Nie łykam eRPeGów - zbyt długie, nudnawe i zwyczajnie pierdzielone. Po prostu nie rozumiem tego gatunku. Jeśli gram, to po to, by dokonać się bowić, a nie rysować mapki, rzucać czary i zabijać smoki.	Nie cierpię symulatorów - ho zbyt powiało odwzorowują rzeczywistość. Także bijatyk, bo jakoś nie pociąga mnie oglądanie po kwadratach na ograniczonej przestrzeni - nie ma to głębszego sensu. Oczywiście zdarzają się wyjątki, ale to tylko potwierdzają regułę.
Jaki element w grach najbardziej cię denerwuje?	Nie lubię gier słabo dopracowanych pod względem technicznym (złe zoptymalizowany kod, czy skaczące animacje) oraz za skomplikowaną obsługę. Podoba mi się, jak jednym przyciskiem mogę przywołać sekwencję filmową, wyjść do menu i bez żadnych corsoli szybko rozpocząć właściwą grę. Arcade style rulez!	Jeśli gierka się "bije", zwalnia i wyświetlana jest w zbyt małej liczbie FPS-ów - dostaję wtedy drgawek i mam ochotę kogoś kopnąć w d***. Niezwykle znanym przykładem jest tu muzyki, która wcale nie jest zła, gdy "nie przeszkadza", tylko gdy słuchanie potrafi irytować.	Słaba muzyka. Co jak co, ale ten element zawsze powinien być na poziomie. W końcu to właśnie muzyka tworzy klimat, więc nie cierpię, gdy jest zrobiona na "odwal się".
Ulubiony bohater	Ulubioną postacią jest Gordon Freeman z Half-Life (PC). Do towarzystwa dorzucę ma Lei-Fang z DEAD OR ALIVE!	I choć może wyda Wam się, że coś mało dobrze widzę w bowi, to jednak wstawię to Crasha Bandicoota.	Vincent Valentine z FF7. Dlaczego akurat on? Bliżej mi nie wiadomo, ale w gruncie rzeczy to naprawdę równy chłop.
Najlepsze gry na platformy konkurencyjne...	DC - Sonic Adventure, Crazy Taxi, Virtua Tennis, Soul Calibur PC - Half-Life	PC - Warcraft 2, Starcraft, Half-Life, Unreal Tournament DC - Sonic Adventure, NHL2K, Crazy Taxi N64 - Banjo-Kazooie, Mario Party Saturn - Sega Rally, Virtua Fighter 2, The Nights	N64 - Goldeneye PC - Heroes of Might&Magic
Wymarzony samochód:	Nie mam szczególnej marki - musi być szybki, mocny, o sportowej sylwetce, zadziornym wyglądzie.	Od zawsze chciałem mieć Viperę. Ale patrząc bardziej realnie - muszę w przyszłości kupić srebrne Audi TT Cabrio.	Renault Racoon. Ma kosmiczny wygląd, nie ta niezwykłe funkcjonalne nadto.
Ideał kobiety:	To był moment i już wiedziałem, że to właśnie ONA. Energiczna, zdecydowana, zaradna, towarzyska, z dużym poczuciem humoru i głową pełną szalonych pomysłów. A jednocześnie taka czuła i delikatna.	Wysoka, potrafiąca dobrze się zaprezentować, bez tysięcy pierdułkowatych problemów. Musi być bezpośrednia i pozytywnie nastawiona do otoczenia. Niezależnie, gdy mówcie nakłada na siebie tony kosmetyków. A z hamburgerów ocale, taka spiewająca, czekoladowa Jennifer.	Kompilacja twarzy Sandry Bullock, prezencji Jennifer Lopez, figury Liz Hurley, uśmiechu Cameron Diaz i osobowości sarkastycznej Dany Scully ulb...
Ulubione zajęcia poza grami:	Kocham szybką jazdę samochodem, dobre filmy i muzykę techno (Love Parade rulez!). Lubię podróżować po świecie, odwiedzać ciekawe miejsca i poznawać nowych ludzi. Nade wszystko uwielbiam długo spać.	Kocham, ich tygrysy zresztą dla Krakowa, klimat imprezowania, co wskoczeniem głównie dzięki ciągłemu kształceniu, hehe. Nie ma nic lepszego jak zabawa, luźne gogle i rozlewie bydła w różnych ciekawych miejscach. Z różnymi ciekawymi osobami! (Ki Bastą trzeba!).	Oglądanie "Z Archiwum X", sport na świeżym powietrzu - futbol, curling:). No i imprezowanie rzecz jasna.
Czego się obawiasz...? Jaod względem przyszłości gier:	Mam nadzieję, że wraz ze wzrostem siły obliczeniowej procesorów twórcy gier nie zapomną o tworzeniu grywalnych gier z grafiką 2D. Nie wyobrażam sobie, aby np. taki METAL SLUG w środowisku 3D był równie grywalny, jak teraz!	Jednej, niezwykle ważnej rzeczy - by gry konsolowe nie poszły słepą uliczką, jak to ma miejsce w przypadku PleCa. A więc - ceraz bardziej sterylna i "szlachetna" grafika, a także nieograniczona pogoń za coraz to lepszym sprzętem.	Za płytkie gier zostanie zdewaluowane przez nieustanny postęp w kwestii grafiki. Za wrażenia wizualne będą czerwiejsze od duszy gry, pomysłu.
Jeśli miałbyś zaczynać od nowa, co chciałbyś robić w życiu?	Znalazłem swoją miejsce w świecie i jestem naprawdę zadowolony z tego, co do tej pory przeżyłem i co osiągnąłem. Nieraz zdarzało mi się podejmować złe decyzje wpływające na moją los, to jednak niczego nie żałuję - człowiek uczy się przez całe swoje życie...	Nic bym nie zmienił, bo nie żałuję ani sekundy z mojego życia. Po prostu jestem chwilowo pozytywnie nastawiony do świata, to co.	Niczego w życiu nie żałuję, więc nie chciałbym niczego zmieniać. Tyle, że trochę bardziej przywiązywam się do tworzenia "Kącika sportowego" :). (no właśnie - MOŻ)
Jakie gry chciałbyś zobaczyć na PS2?	Wypatruję już kolejnej gry z serii ISS PRO, z grafiką na najwyższym poziomie i grywalnością na poziomie poprzednich odsłon. Chciałbym zobaczyć, jak zawodnikom lubiącą kroczyli na wietrze, z podążący deszcz wpływa na murawę boiska. Chciałbym usłyszeć okrzyki piłkarzy, zobaczyć grymas złości albo zmęczenia na ich twarzach, poczuć ból przy upadkach na murawę!	Wierzę, by wydano gry sportowe z gatunku kopca, hokeja czy siatkówki, z co najmniej taką samą dawką rajcowności, jak w przypadku ISS PRO EVOLUTION. Śni mi się też po nocach czwarta część platformowej serii z udziałem Crasha, oraz nowa, nie - całkowicie by to miało zmienić - prawdziwie przełomowa, następna część TOMB RAIDER'a.	Wierzę ISS-a z Sensible Soccer, w który będę mógł zagrać na sieci z ludźmi z całego świata. Chętnie też ujrzałbym konsolową adaptację "Matrixa" z jakimś bardziej podręcznym klimatem.
Twoje marzenia:	Zawsze starałem się marzyć tylko o tym, do czego osiągnąć w przyszłości samemu dojść. Pragnę mieć życie właśnie tak, jak do tej pory: pracować, rozwijać się i doskonalić, kochać, bawić się i podróżować.	Pusta inwestycji czysto materialnych, mimo że mieć świetny spokój - robić wyłącznie to, co tylko mam ochotę i żeby bliskim poraki czy inne, podobne imprezy odbywały się w Polsce, najlepiej co tydzień. To byłoby coś.	Żyć pełnią życia, nie martwiąc się o nic. I zagrać główną rolę w kolejnej części "Austin Powers".

Zg(Red.)y Unplugged



Kujot

Spoko Koneser Spoko Gra we wszystko Spoko Drobiazgowy. Ale dlaczego ciągle mówi "Spoko"?

Uwielbiam mroczne klimaty, a możliwość ingerowania w tajemnicze wydarzenia, którą oferują gry to było "to". Najmilej wspominam czasy Amigi, to było prawdziwe granie: Dungeon Master, Black Crypt, Eye of Beholder, Legacy Of Sorasil, Portholloa, DreamWeb, MoonStone, Dark Seed, Walker... A pierwsze tytuły? Moon Patrol i Galaga na automatach, wieki temu.

FINAL FANTASY VII. To gra znakomita mimo spojrzenia na grę wideo i po dziś dzień jest najlepsza. Nie tylko w swym gatunku.

Gałowi rytami wyginiszam krawężnie chodników w grach na PS2 (tel. 0700 666, pytać: p.dr. Cabana).

Nie lubię gier towarzyskich, strategii ekonomicznych (wszelkich słowo i liczników), kurzów, "bejzboli", golfów, wrestlingów itp. itpowali. Dlaczego? Nie pasuje od tch tematyka, nie mają odpowiedniego klimatu.

Denerwują mnie wieloraźki, brak jakiejś oczywistej nacji (np. przyśpieszających dogrywanie walki ciosów w bijatykach), wkurzam się, gdy za konwersje zaj...tych gier biorą się partacze (patrz SHADOWMAN). Niewidzę nadawiesnych na rzeczisc sequeli a charakterze "misiem pachów" i nacięgoczy pokrajy EA.

Bardzo lubię Dawa Fartenger., Septiknuha, Pazlaka i wszystko zwrotnik, ale horosem wszech czasów jest Bugs Bunny.

N64 - Zelda, Goldeneye, Doom 64
DC - Soul Calibur, ShadowMan, R.E. Code: Veronica

Chevrolet Camaro '98 (i milion dolców na paliwo).

Wysoka, a nawet niska; uroczliwa, a nawet bardzo ładna; brunetka, a nawet blondynka; oczy niebieskie, a nawet zielone i mogą być też bursztynowe, albo piwne), wyrobiona, ale mająca tendencję do pogadania w ruchu...

Najbardziej lubię bardzo głośno słuchać muzy (Fugazi, Jesus Lizard i reszty te rem stop, nawet gdy spią. Lubię też oglądać filmy, szczególnie te z Pokerfam Da Nire i Garym Oldmanem. No i imprezować: mistrzą ekipa muzyczny średniej.

Obawiam się, że SQUARE zostawi kiedyś Sunsoft i przerzuci się w inne sprzężenia (i znów będę musiał kupować nową konsolę).

Chciałbym mieszkać: gdzieś, gdzie nie ma upałów, ani mrozów, gdzie przez okrągły rok jest 20 stopni). Gdzie ludzie nie nerdują wzrokiem na ulicy. A na serwis gry nie pracuje się przez pół miesiąca.

Chciałbym zagrabym w odświeżonego MOONSTONE'a, oraz w nowego DOOMa (klimat nie do zdarcia) z wymiatającą grafiką. Chciałbym także rozbudowanego RPGa z pełnoprawną opcją dla maksymalnej dwóch Graczy, z klimatem rodem z DIABLO i niewiarygodną oprawą - może VAGRANT 2? No i wreszcie przydałby się też całkiem nowa bijatyka od NAMCO (nie TEKKEN i nie Soul Calibur).

Marzę od się beesala, do której można podłączyć kilka telewizorów i grać w Multiplayerze bez obcięcia detali. Sprzęt, który przerosnie moje wyobrażenia i po premierze którego twórcy nie będą się musieli tłumaczyć z niespełnionych obietnic. Może X-box... hahahaha!!!

Zg(Red.)y Unplugged



Fenix

"Cicha woda brzegi rwie". To właśnie dzięki niemu na okładce PE nie widnieje znaczek "18"

PONG w wersji domowej prawie 20 lat temu. To była czysta rozrywka - dwie kreski i latający punkt. A takie gry wideo i fascynacja nimi zaczęły się wraz z... Atari 2600. Później ZX80, Meritum, C-64, Amiga itd... Najlepsza gra tamtego okresu? Oczywiście Draconus - rozbudowane poziomy (jak na owe czasy), no i ten niezapomniany klimat...

Jeśli mam już czas na granie, tow... TEKKEN 3!!! Skoro wszyscy w Redakcji grali, to i ja zagrałem. Czyli gra z przyszłości. Przyjemnowa jest nawet moja ulubiona postać - Xiaoyu. Początkowo, włączając grę chciałem przejść jak najszybciej dostawaj walki, więc ten zbytnio wykorzystywałem. Xiaoyu była pierwsza na liście. I tak już zostało do dziś. To wystarcza, aby i Kaliego czasami zaatakować.

Łączenie światła zg(Red.)ów ze światem normalnych istnieniem przy pomocy wyuczonej teorii i poznanej praktyki. Świat jest okrutny i chcąc tamać jakieś zasady, najpierw należy je poznać, wygrzebować w praktyce, później stosować dobrze systemie.

Połączonych symulacji, czyli czegoś co jest znacznie ciekawsze w rzeczywistości. Począwszy od symulacji życia (The Sims) czy "holografu" w PRIMAL IMAGE, a skończywszy na symulacji jazdy samochodem.

Bez dwóch zdań: ograniczenie światła wykorzystanego przez producentów w grze. Może kiedyś przyjdzie czas, kiedy to gry będą się "same" rozbudowywać o nowe poziomy, tak jak w życiu...

Bliska krytyka na czarnym tle (kwadrat właściwości dziecięcych) z PONGa - od tego się zaczęło i ciekawe dokąd doprowadzi.

PC - StarCraft

Na niektórych skrzyżowaniach wystarczyłaby dobra spychacha na stałe, a nie co dzień... wystarczyłaby jakieś stereotypowe Volvo.

Ideał to marzenie. Jeśli chodzi o kandydatki, to wystarczy spojrzeć do PE #9 - tzw. nad "Wstępniakiem".

Kobiety plus imprezowanie plus sport. Najlepiej wszystko na raz.

Obawiam się, że producenci mogą w sposób zawierzony zacząć manipulować Graczami, wpływając na ich podświadomość i kształtując ich potrzeby według własnego uznania. Teraz to się dzieje, ale nie jest to zamierzone i jest niegroźne (uzależnienie od grania).

Oprócz gier kocham też filmy, chciałbym zatem urodzić się w USA i zająć miejsce Spielberga. Raz już tak miałem, ale niestety się zbyt potem.

Obecnie zagrałbym w odświeżonego MOONSTONE'a, oraz w nowego DOOMa (klimat nie do zdarcia) z wymiatającą grafiką. Chciałbym także rozbudowanego RPGa z pełnoprawną opcją dla maksymalnej dwóch Graczy, z klimatem rodem z DIABLO i niewiarygodną oprawą - może VAGRANT 2? No i wreszcie przydałby się też całkiem nowa bijatyka od NAMCO (nie TEKKEN i nie Soul Calibur).

Na dziś: więcej niebieskości - wszędzie. Na jutro: robić rzeczy, które trudno określić mianem "przeciętne".

Zg(Red.)y Unplugged



Piotrek

zg(Red.)-humanista. W jego recenzjach nie ma nic technicznego, zato o fabule dowiesz się wszystkiego

Gry wideo to dla mnie synonim fantastyczności, chociaż nie jedynej rozrywki. Odrywasz się od rzeczywistości i szpiegasz w Riori Warriors czy też Rick Dangerous (C-64 rządzi) - takie były początki.

PSX'a wyłączonej w głównej mierze TEKKEN oraz jego kontynuacje. Żaden tytuł nie wywoływał nigdy takich emocji, dlatego też T3 jest (oczywiście) dobrze kupki.

Na razie jest spoko, robię to co lubię. Zobaczymy, co przyniesie przyszłość.

Nie trawię RTS-ów, bo są bardziej zręcznościowe niż strategiczne.

Niemożliwą gry "starowych", tzn. przez pierwsze godzinę wieczór jak nowotwór, a kolejne godziny tylko powtórka z rozrywki i szara nuda.

Zdecydowanie Pazlak z SOUL REAVER. Gość ma prawdziwy power.

DC - Soul Calibur
N64 - Zelda
PC - wspólnie, szczelnie FPP

Jak już przyparowadzę się do ciepłych krajów, to sprzedę sobie kabriolet - TT lub Beetera.

Szczera, inteligentna, no i piękne oczy. Kolor włosów? W razie czego przefarbujemy.

Obawiam się, że producenci mogą w sposób zawierzony zacząć manipulować Graczami, wpływając na ich podświadomość i kształtując ich potrzeby według własnego uznania. Teraz to się dzieje, ale nie jest to zamierzone i jest niegroźne (uzależnienie od grania).

A co co zacznoc wszystko od nowa? Przeżyć wszystko jeszcze przed nami, więc nasze życie mamy we własnych rękach i od nas samych teraz i tutaj zależy co z nim zrobimy.

Nic wyjątkowego. Wystarczy, że zobaczę grę o takiej interaktywności i grafice, a jakiej mawili szalowie SONY jakiś czas temu - czyli nie tylko film (z naszym udziałem oczywiście). Może już niedługo mają marzenia się spełnić?

Klasowa adaptacja "Władcy Pierścieni" Tolkiena (jest już w drodze, a ja film odniosła spektakularny sukces (he tak być musi!), na gra w tym klimacie nie powinniśmy czekać zbyt długo.

To pytanie jest dla mnie za trudne.





Witaw w opisie **GOODELKI** - gry, którą wiałem przyjemność także recenzować. Jak zwykle, poniższy pos |akkolwiek pomoże w przejściu gry, to nie wyczerpie wszystkich możliwości w niej zawartych i pszestaw) Www. Drodzy Graczo, możliwość wykazania się. Dotyczy to paru momentów w grze i kilku rzeczy, o których wiem, że nikt od się w magiczny sposób je nauczyć. Tym więcej zabawy dla Was. Jak zwykle czekam na listy z ciekawymi uwagami (najlepiej, jeśli nie byłyby ujęte w moim opisie:), i na koniec wstępu pytanie. Czy ktoś z Wpo wie czym tak jak rozwalić Gargulca?

Sterowanie:

Można je sobie samodzielnie przystosować, jo ułożyłem klawisze w ten sposób

▲ otwieranie menu
✕ potwierdzanie komendy
■ anulowanie komendy
● pusto
W czasie walki dochodzą jeszcze funkcje klawiszy bocznych,) tak:
R1 ..... zbliżanie
L1 ..... oddalenie
R2 ..... rotacja w prawo
L2 ..... rotacja w lewo

...a także wywołanie możliwości ucieczki z potyczki |przydatne, gdy mamy ważniejsze rzeczy do załatwienia, niż walki z potajemnymi się wszędzie pajęczami. W tym celu:

W czasie walki podświetlamy 'Action' i klikamy "▲". Pojawia się napis 'Escape'. Niestety nie działa podczas walk z bossami:(.

Warto wspomnieć jeszcze o możliwości nagrywania stanu, przy przechodzeniu do powieszczeń. Tam, gdzie przed nazwą pomieszczenia objawia się literka 'S' w kółku, można nacisnąć "▲", aby otrzymać możliwość "zapsywania". Oszczędzi to mało trochę czasu...

Dysk 1.

Jest rok 1895. Do wyglądającego jak zamek klasztoru podjeżdża konno dziewczyna. Patrzy na budowlę, jakby szukając właściwego miejsca. Znajduje je pewnie, gdyż zsiada z konia i w chwili później wspina się po ścianie budynku. Najbliższe okno staje otworem i w klasztorze pojawia się nowy nieproszony gość.

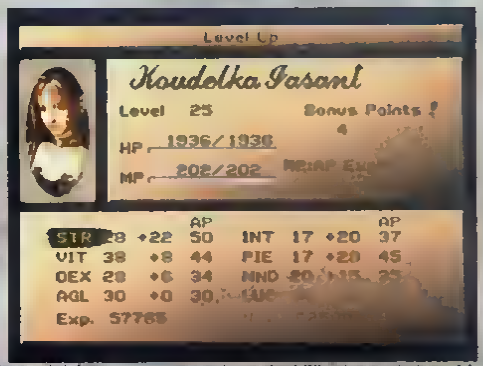
Gdy tylko przedostaniesz się do pomieszczenia z półtrupim golemem leżącym na podłodze, czeka Cię banalna walka z potworkiem - brzy strzały powinny załatwić sprawę. Podejdź do siedzącego przy drzwiach Edwarda i pogadaj z nim. Gdy po skończysz, grzyjczy się do Cioble. Drzwi zaprowadzą Cię do Caretaker's Quarters (2nd Floor). Po prawej od drzwi leży POTION po lewej niasz przejście do pokoju za schodami. Na górze schodów leży paczka nabol |PISTOL ROUNDS), a na wprost masz drabinę prowadzącą na strych. Tam znajdziesz leżącą na boczce mapę klasztoru (MONASTERY MAP), a nieco dalej, na stole, chleb (BREAD). Zejdź ze strychu i po schodach dojdziesz do drzwi po prawej. Za nimi, po ścianie korytarza wisi obraz kryjący szyfel |DMK). Zejdź schodami w dół, po lewej będziesz miał "dziwoczą" do pokoju z przemiłą parą strażów |dadzą Ci podełka nabol do pistoletu). Po wyjściu (drzwi się zablokują - potrzebn RED KEY, by je otworzyć) idziemy do następnego wejścia - po lewej. Na stole leży nóż (KNIFE) i serek |CHEESE). Jedne z drzwi kryją za sobą pomieszczenia za studnią, gdzie rośnie ziele |PANACEA). Zajrzyj do studni, by ujrzeć świetlo błyjące z jej dna. Wiesz, że można się tam jakoś dostać. Wracaj do pokoju, gdzie leżał sen i użyj drugiego przejścia. Za nim znajdziesz wino |LISTEL) i młot (VITAL HAMMER), oraz rury (VITAL PIPE) leżącą przy piecu. Przejdź przez drzwiczki, podejdź do leżącego człowieka, a następnie na środek pokoju. Zmierzysz się tu z bossem (w tej roli Giant Plant) od którego, oczywiście nie dobrowolnie, dostaniesz ICON NECKLACE. Po śmierci roślinki, podejdź do leżącego na podłodze Jamesa i porozmawiaj z nim, dołączy do Twojej drużyny. SAVEPOINT -) to taki, który uzdrowi Cię całkowicie. Wracaj do korytarza z obrazem i tym razem skręć w prawo do pomieszczenia z winkiem na środku |LISTEL) łąc dalej, dodrzesz na dziedziniec, w szopie leży podełka z nabojami |PISTOL ROUNDS), a następn wrota windą na korytarz |Corridor - 2nd Floor). Gdy przejdziesz obok uchylonego okna, usłyszysz wystrzały. Idź dalej. W pokoju podejdź do drzwi z prawej - i znów czeka Cię walka z goroma szefami. Warto się skupić, zwłaszcza gdy wakadeton przekręci się do pozycji poziomej - wtedy możemy mieć dość poważne kłopoty za zdrowiem. Gdy zginie, pozostawi AIG J GING, GARG TABAR) EARTH RAPIER, a Ty masz otwarte przejście do Dungeon 2nd Floor. Po lewej stronie masz wejście do komnaty z Fiolką (LISTEL) i mnóstwem ciał, już za nią jest pokój z ogromną ilością ludzkich kości i skrzynią zamkniętą czterocyfrową kombinacją. W kolejnej izbie Kodeka odkryje w sobie zdolności spirytystyczne |lejne z nich wnadlow) i skanuktuje się z duchem |czy z większą ich ilością) przebywającym w klasztorze. Okazuje się, że było to niegdyś lejne, pełnia strzeżone więzienie, w którym umęczone tysiące ludzi. Gdy dziewczyna dojdzie już do siebie, zajrzyj do szafy stojącej po prawej stronie. Warto się do tego zagłębienia wcześniej przygotować, gdyż ubrana w ślubną suknię, czająca się za drzwiami szafy mumia zaatakuje zaraz po otwarciu. Zostawi po sobie FIRE RING. Zajrzyj ponownie do szafy - wyciągniesz stamtąd |ROPE LADDER) drabinkę sznurową. Wróć do korytarza |Dungeon, 2nd Floor). Edward ujrzy małą dziewczynkę, która - gdyby nie pomoc Banonki), zawładnięty trąbą prosto do przepaści. Zamontuj drabinkę na brzegu i zejdź po niej na dół. W korytarzu, po lewej, znajdziesz drzwi prowadzące do więzienia, w którym coś się nie zgadza. Czyli spotkanie z bossem... Weź kawałek szkła leżący po podłodze |GEO GLASS PART) Gdy dojdziesz do ołtarza, czeka Cię spotkanie z duchowymi ołtarza Twojej drużyny. Pozosta-



wią po sobie HIGH POTION i ICON'S EARRING. Widząc z "wiszącym Chrystusem" okaże się być "sejwem". SAVEPOINT. S więc życie i wenę masz as wakse. Podejdź blisko do wiązań - napis na szkle będzie kardzej widoczny, gdy użyjesz kawałka znalezionego szkła (RED GLASS PART). Pojawi się numer 7830, co przypomni Ci czterocyfrową kombinację potrzebną do otworzenia pewnej skrzyni. Wyjdź z kaplicy i idź w głąb korytarza, znajdziesz naboje (PISTOL ROUNDS) i jedzenie (DRIED FOOD). Wróć jeszcze na chwilę do pokoju ze skrzynią i wyciągnij je) zawartość (GUARD'S DIARY). Ukażą się opcje READ w menu i będziesz wóc przeczytać pamiętnik strażnika. Zawiera dość obrazowy opis życia szkwiciela zatrudnionego na stanowisku oprawcy w więzieniu. Z początkowo normalnego, zmienia się w bezduszną maszynę wykonującą rutynowe czynności, nieczułą, zamęczającą ludzi na śmierć. Bez celu i sensu, bez poczucia winy. Straszne. Wracaj do kaplicy, nagraj stan i przejdź przez drzwi po prawej.

Dysk 2.

Kilka kroków i podłoga nie wytrzymuje Waszego ciężaru. Spadając, kątem oka możesz zauważyć kogoś na górze. Gdy będziesz już na dole, skieruj się w lewo i pozbieraj leżące na podłodze naboje (PISTOL ROUNDS) oraz odtrutkę (ANTIDOTE). Podejdź do tonty. Twoim oczom objawi się duch dziewczynki, który najwyraźniej Cię nie lubi, bo zostaw Cię z pirackie wyglądającym beczkom. Ten z kolei zostawi nową brud - strzelbę (RIFLE), a w leszku gdzie przebywasz odsłoni się przejście z lewej. Wchodzisz do miejsca, gdzie powwikłom zajmowano się torturami - opryskany krwią stół i walające się wszędzie szczątki świadczą o tym najdobitniej. Zabierz leżący na ziemi knałet (BNUCKLES) i nacą (MACE) po stoku. Po schodach dojdziesz do Dungeon Underground, gdzie można ujrzeć leżące przy ścianie trupy dwójki dzieci. Zabij i ujrzy, drzwi przy nich po zamknięte (zielony klucz). Nie drażnij na razie dzieci - w walce olewiele im można póki co zrobić, zapamiętaj jedynie to, że chcą odzyskać swoje lalki. Idź w głąb korytarza i wejdź do drzwi z zieloną potwiedą. Za tomi kryje się hmel (Underground Tunnel) z poruszonymi wszędzie ludzkimi kośćmi, zakończony bramą. Za nią, z prawej strony stoi pojemnik z kwasem (musisz mieć jednak flaszkę, by po trochę wziąć). Po drodze leżą pokoju do karabinu (RIFLE ROUNDS). Nim przejdziesz przez pomost, skieruj się w dolny, lewy róg ekranu - wejdziesz do świątyni, gdzie czeka już na Ciebie boss - po walce pozostawi ICON'S RING. SAVEPOINT. Wyjdź, idź metalowy pomost, wejdź w drzwi po lewej i zabierz leżące na ziemi naboje (PISTOL ROUNDS). Następny przystanek to Storage Room - składzik dzieł sztuki. Krótka rozprawa o moralności, jaką wygłosi James, oświla się niczym groch od ściany, od Boudelki i Edwarda. Na skrzyni znajdziesz strzały (BOWGUN ARROW'S), na podłodze leżą naboje (PISTOL ROUNDS), a na stoliku obok położone kusze (BOWGUN). Jest to jedna z najlepszych broni w grze i w zasadzie jedyną jej wadą jest możliwość załadowania tylko jednego pocisku, co w czasie walki objawia się koniecznością ciągłego przeładowywania. Pierwsze z drzwi otwiera RED KEY, którego niestety nie masz, wejdź zatem do drugich. Znajdziesz się w pomieszczeniu ze schodami. Spojrzy na płaskorzeźbę na ścianie i zwykaj na górę. Przechodząc obok leżącej na podłodze liny usłyszysz kliknięcie. Coś się otwiera lub odblokowuje... Naprzeciw schodów, w narożniku wyryte cztery znaki. Zabierz kotwicę wina (HOOK LISTEL) i widź do drzwi. Z pokoju pozbierzj statuetkę (LION STATUE), w wisu leżącym obok figurki lwa znajdziesz list - przeczytaj go, zwracając uwagę na wyrazy pisane wielkimi literami. Wróćca tu wiedza Ci się przyda. Za ścianą zdejmij STONE TABLET i skieruj się do drzwi, którymi ale wszedłeś. Okrągły pokój, dwoje drzwi (liczące to, którymi się to dostałeś), ołtarz między nimi. Jedynie dostępo do tego broni szybu. Pozostawi włóczniję (EVIL HORN) i tradycyjnie dostęp do otłarzyka. SAVEPOINT. Wyjdź wrotami z prawej i... omal nie gniecz przywiązy ogromnym żyrandolem (zwróć uwagę na dłeń posągu wtaczającą się pod jego rzeźki). Konstrukcja nie spadła jednak sama, liny zostały przestrzelone przez jakiegoś złe życzącego nam gościa na górze. Trzeba to sprawdzić. Podejdź do tego, co ocalało na Ciebie spadło i wyciągnij BISHIEL'S ARM - fragment ręki posągu rzeźki). Idź w przwo. Jeśli wdrapiesz się po skrzyniach do drzwi (odryjej je), to znajdziesz się w znajomym pomieszczeniu - to rozpoczynałeś grę (no, może pokój wcześniej;). Póki co wybierz jednak drogę po schodach na górę. Na szczycie ujrzysz człowieka trzymającego pistolet. To Eliasz - policjy odpowiedzialny za śmierć żyrandola, prywatnie złodziej i morderca. By go pokonać, musisz najpierw rozwalić jego osłony (skrzynie i beczki), a na sam fikz prawidłowo tylko przy użyciu fizycznym (BOWGUB zalecany). Od Eliasa (gdy go oczywiście solerzesz) dostaniesz szkiełko (BROWN GLASS PART) i upragniony RED KEY. Uzkrojony w czerwony klucz możesz spenetrować pokój strzałów (tych, na Ci dali naboje); leżą tam: BADGE, DRAGON STSTUE i HIPLE BOUBDS. Są też drzwi prowadzące do komórki, gdzie z kolei zabierzesz maskę (MASK) i lalkę jednego z dzieci (VALKA'S DOLL). Przyjrzyj się obrazom tonących statków - obudzi to w Kodolce silne wspomnienia związane z ofiarami. Biedmusiał do dzisiaj każdze przeżywać tę katastrofę, okazuje się bowiem, że na wszystkich obrazach przedstawiony jest ten sam statek. Zmykamy z powrotem do Eliasa. Po drodze odwiedź jeszcze jego pokój (tam mogłeś tam wejść bez czerwonego klucza), by zabrać orzeczkę (ROMAN DUES), pozytywkę (MUSIC BOA) i naboje (PISTOL ROUNDS). Na skrzyni wewnątrz zobaczysz narysowane symbole - warto skopiować. Klucz zniknie zwiewotycznie w momencie, gdy przestanie być potrzebny. W pomieszczeniu ze schodami wejdź ODAT STATUE (wcześniej coś blokowało dostęp). Dobra, podchodzimy do Eliasa, który leży i bezczelnie krwawi. Opowie o rzeczach, jakie widział i słyszał. Okaże się, że stosy trupów w klasztorze to nie jego zasługa. W chwilę później Edward pokaże, co powinno się robić z przestępcami. Przy ciele bandyty znajdziesz naboje (PISTOL ROUNDS) i pistolet (BA PISTOL). Pokój, którego bronią (knałet korytarza po lewej) ma podłoga o



wyrysowanymi symbolami. Właściwe grzejsce go płytkach gwarantuje otwarcie wyjścia i dalszą drogę. Za skrzyni przy drzwiach zabierz SHOTGUN SHELLS (gdzie ten shotgun?) i wiaż na płytki w takiej kolejności, jaka przypomni Ci się z rysunków. Dla tych, co mimo wszystko sobie nie radzą, rysunek poniżej:

Drzwi otwarte i jesteś w bibliotece (Library, 2nd Floor). Idź najpierw do pokoju po lewej, weź szkło (OCHRE GLASS PART) i popatrz na szafkę zabezpieczoną kodem z pięciu grockich liter. Popatrz, bo na razie nie wiesz, jak ją otworzyć. Wyjdź z pokoju i idź po schodach na dół (mimiecz zamrowane drzwi). Przy zegarze leżą naboje do strzelby (RIFLE ROUNDS), a gdy się na niego wdrapiesz, zobaczysz relief z brakującym kawałkiem. Błogosławieństwo rzeźki z księżkami stół HIBB POTION. W pokoju po lewej aktywują się psychiczne moce Boudelki - zobaczy Elaino - kobietę, która wezwała ją do klasztoru. Zobaczysz otwierające się przejście nad zegarem. W sali stoi kilka maszyn drukarskich, do jednej z nich włożysz STONE TABLET, na pozwoli Ci wydrukować prawdziwą mapę klasztoru (ORIGINAL MAP). Wskrzyni, jakie wytwórcy maszyna, otwrzą przejście w ścianie. Idąc tam znajdziesz strzały (BOWGUN ARROW) i płytę (DISK), drzwi w końcu korytarza są na razie zamknięte. Wróć do drukarni i wybierz drugie z drzwi. Leży tam szkiełko (BLUE GLASS PART) i paczka nabój (RIFLE ROUBOS). W drzwi naprzeciw wosisz wstawić trzy figurki. GOST STSTUE, LION STATUE i DRAGON STATUE - zamek się otworzy, umożliwiając dalszą wędrówkę. Komunikat "coś jest nie w porządku" wskazuje na rychłe spotkanie z bossem. I rzeczywiście, objawia się trójgłowy stwór, który po śmierci pozostawi ICON'S CROWN i dostęp do "sejwa". SAVEPOINT. Podejdź do rodinki, ujrzysz scenkę - tyle umiałnych książek na raz sprawiło, że księżnie się podniecili. Wracaj do drukarni i tajnym przejściem (znajdziesz tam płytę) przejdź do Triangular Hallway (drzwi będą już odblokowane). Jesteś w nawie kościoła (Church, Left Nave, 1st Floor), na środku leży RELIEF PIECE, brama na wprost jest na razie zamknięta, więc trzeba iść w lewo - do Stained Glass Room. Tu włożysz zdobyte kawałki wiązia. Bo pełni szczęścia brakuje jeszcze jednego, wróć więc do zegara i wdrap się na niego. Włóż brakujący kawałek reliefu (RELIEF PIECE), ściana cofnie się, a Ty znajdziesz się w sześciokątnym pomieszczeniu. Pozytywka (MUSIC BOA) znalezione w pokoju Eliasa zaczniie sawo grać. Twoim zadaniem jest powtórzyć usłyszaną melodię, stając na odpowiednich przyciskach umieszczonych w podłodze (lewy, prawy, górny, dolny). Gdy tak zrobisz, otwarzy się przejście u góry okrągu. Wewnątrz następnej komnaty dowiesz się parę rzeczy o Jamesie. Jest bliskopem. posłanym przez Watykan, by odzyskać skradziony przez przyjaciela manuskrypt. W szeregi kleru wstąpił, gdy dowiedział się, że ukochana przez niego kobieta wy-



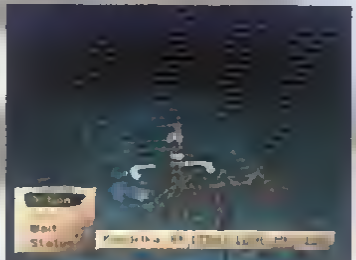


szła za innego. Na podłodze leży GREEN GLASS PART - ostatni z poszukiwanych przez Ciebie kawałków witraża. Wracaj do Stained Glass Room i uzupełnij braki - objawi Ci się kombinacja potrzebna do otworzenia szafki zabezpieczonej grackim kodem. Znajdziesz w niej (gdy się tam pofatygujesz) listy matki Charlotty - tak ma na imię dziewczyna, przez którą nieomal zginął Edward. Możesz je przeczytać używając opcji Read. Wróć do nowy kościołaj (Church, Left Nave, 1st Floor), drzwi na wprost są już otwarte. Przez nie przedostaniesz się do nowy głównej. Wszystko rozwalone (idąc w górę dotrzesz do ściany z dziurą, przez którą widać olbrzymią roślinę. Zawróć i jać teraz w dół kościoła. Gdy zabiją drwony, pojawi się Gargulec - boss, ale na razie nie da rozczelu (ma się mąg!) i przemocy (rzyczynu). Można jednak (jest bardzo wskaz) potrenować na nim broń i magię. Gdy już wszystko będziesz miał przećwiczone, oddal się dyskretnie z pola bitwy (nocleg) "trójkąt" na Action). Znajdziesz się w Inner Grounds (Church Door Side).

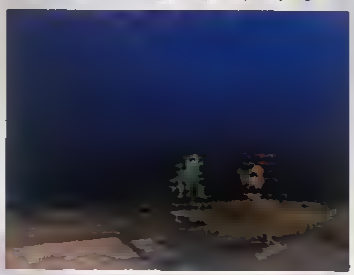
Dysk 3.

Dziewczyna zostaje oddzielona od towarzyszy i jest zdana sama na siebie. W przykościelnym ogrodzie czeka Cię rozwiązanie kilkunastu na pewnikach - Banderka zrobi to automatycznie. Przedostań się do Inner Grounds (Arbor Side). Za fontanną są skryte drzwi, tuż przy niej leży SIGN POTION. Gdy ostatni z klejnotów zawiśnie na posągu, fontanna odsłoni przejście do pomieszczenia z gilotyną. W rogu leżą naboje (PISTOL ROUNDS), za gilotyną jest drabinka. Gdy po niej zejdziesz, zbierzesz w tob. Budynek się przywiązany do stalika, obok Ciebie stróż (ten sam, który dał Ci wcześniej naboje) ostrzy siekierę. Był kapitanem statku, który zatonął i od tej pory ale wszystko jest z nim w porządku... Szczerze powiedziawszy ale z nim ale jest w porządku, gdyż właśnie zamachnął się na Clakie siekierą i od śmierci ratuje Cię nagły wystrzał. To żona stróża, zabita po strzałem w plecy. W krótkich słowach opowie historię męża, byłego kapitana pięknego statku, po czym przyłuży sobie lufę pod brodę i pociągnie za spust. Przeszukaj jej zwłoki, znajdziesz strzelby (RIFLE RD) i klucz (BLUE KEY). Zajdź jeszcze raz na dół, drzwi po lewej są zamknięte. Zabierz naczynie z krwią (BOTTLE OF BLOOD) z ołtarza i naboje z kąta (RIFLE ROUNDS), podejdź do drzwi po prawej. Są zablokowane i nawet pomoc Edwarda i Jamesa, którzy nagle pojawią się z drugiej strony, ale zde się na wiele. Umówicie się na spotkanie w bibliotece. Wyjdź wrotami po lewej (nagle się odblokowały), znajdziesz się na karytarzu (Underground Corridor). Jedyna droga na wprost wiedzie do spotkania z bossem. Najlepsza jest Tornado. Zastrzel strzelbą (SHOTGUN RD) i dostęp do "najwrażliwszki". SAVEPOINT. Wyjdziesz po korytarz z posągiem i orzechem (ROMAN NUTS) na podłodze. Na posągu użyj BOTTLE OF BLOOD, przewróci się otwierając przejście do pieczary (taka większa pieczarka:).

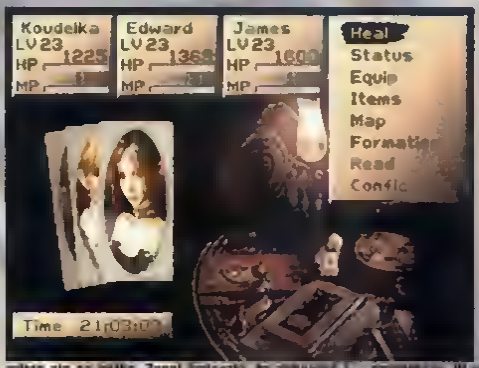
Wejdź tam, by zobaczyć stwora (a właściwie jego głowę) mówiącego coś o tym, co mu zrobił Patryk. Pójdź co wracaj po korytarz, przejdź przez wrota na wprost. Zabierz leżące na podłodze naboje (PISTOL ROUNDS) i idź po schodach na górę. Jesteś na dziedzińcu, prowadzą stąd dwie drogi. Ty wybierzesz najgłupszą: "w lewo". Kolejna rozwidlenie, idź ponownie w lewo, do grobu św. Dawida (St. Daniel's Grave). Pomódl się i pogadaj z Bogorem Baconem (spotkałeś go wcześniej). W trumnie, gdzie po wcześniej widziałeś, też żyj, skoć wygląda jak mamio. Zabierz leżącą przy grobie lalkę (VIONA'S DOLL). Wróć na rozwidlenie i idź w górę, przez bramę. W ułożonej z kamieni kapliczce znajdziesz grób Charlotty. Zmów koleczkę pacierzy i wracaj do miejsca, w którym wydostałeś się z klasztoru. Teraz wybierz drugą w górę, po schodach, mijając bramę i zejdziesz się w Triangular Hallway - już tu kiedyś byłeś. Zabierz leżący na ziemi orzech (ROMAN NUTS). Zamknięta wcześniej furta jest teraz otworem, skręć do drzwi po prawej. Nie korytarz, otwór w ścianie i spotkasz się ze swoimi towarzyszami. James opowie historię swego życia. Smutna. I pozostawia wrażenie, że coś jeszcze jest do opowiedzenia. Pamiętasz dwie martwe dziewczynki - Vigne i Valne? Masz ich lalki - daj im je (walkiniesz walki) - otrzymasz klucz (GREEN KEY), który możesz od razu użyć na drzwiach obok. Za nimi jest coś je raczej jej drugą części, w której się znajdziesz, gdy zawalił się sufit. Weź miksturę (POTION) i idź po schodach na górę. Następny POTION i wejście do komnaty (Charlotte's Cell, 1st Floor), będącej niczym innym, jak tylko jadalnią. Gdy pokonasz już istniejące meble, spotkasz się z Charlotte (musicz mieć listy (CHARLOTTE'S LETTER) i zaliczoną medytację na jej grobie). Odejdzie w pokoju (choć to jadalnia:). Zabierz leżącą broszkę (FLARE BROOCH) i wyłaż drzwiami do podziemi (Dungeon, 1st Floor). Wśród stosu ciał leży winko (LISTEL) i naboje (PISTOL ROUNDS), olobieski klucz poszuka Ci do otwarcia drzwi mieszkania Patryka (Patrick's Quarters, 1st Floor). Zabierz leżące na podłodze SHOTGUN SHELLS. Po prawej stronie schodów są drzwi, do których możesz się dostać wspinając się po półkach. Za nimi masz zaryglowane drzwi (możesz je odryglować), zanim jednak ich użyjesz, podejdź do półki z rzeźbą (górny, lewy róg ekranu). Przesuń rzeźbę - w ten sposób otworzysz sobie drogę do tajnej biblioteki. Czeka Cię rozmowa z Bogorem Baconem - opowiada, że istnieje już od kilkuset lat i dużo wie - o klasztorze też. Oczywiście. Nie, dziękuję, już mam gipewioo. Wróć do zaryglowanych drzwi, przejdź przez nie i zejdź na dół po schodach. Ois-a-sis nich jest wyjście (dotąd zamknięte) na Inner Grounds, będziesz się musiał tam



potatygować po wisior (PENDANT). Znajdziesz go, gdy przeczytasz zbiornik z wodą (jest z drugiej strony wejścia do pokoju z gilotyną). Wracaj do budynku, idź do wejścia znajdującego z lewej strony schodów. Gramofon zabudowany w ścianie po lewej zagra, gdy wleziesz do niego płytę (DISK). Otworzy się szuflada, w której znajdziesz zapiski (RESEARCH NOTE 8) - dowiesz się z nich, co potrafi uczynić szaleniec, by odzyskać ukochaną kobietę. Za drzwiami na wprost czeka Cię walka z szefem (something's not right). Rękawica bestie zestaw pistoletu (AUTOMATIC PISTOL). SAVEPOINT. Możesz spojrzeć na obraz wiszący naprzeciw drzwi, by ujrzeć portret Elaine. Boudelka wywoła jej ducha, s ten poprosi o pomoc w zniszczenie jej używanego ciała. Okazuje się bowiem, że wszystkie trupy i śmierci, trudzież starożytnego manuskryptu służyły jednemu celowi - ożywieniu zakleć przez włamywacza żony Patricka - Elaine. Pozwalając mu się odejść, ożywi ciało, jednakże dusza pozostała po drugiej stronie, s w powstałe w ten sposób lukę wpasowało się coś w żaden sposób nie przypominającego Elaine, i Patrick otrzymał potwora. Wróć do Patrick's Quarter i wejdź po schodach na górę. Drzwi po lewej są już otwarte, w pomieszczeniu przypatrz się regałowi z książkami. Widać na nich smoka i litery układające się w grecki



słowo "Hestia", czyli serce. W drugiej części pokoju znajdziesz SHOTGUN SHELLS i drzwi prowadzące dalej. W tym pomieszczeniu, po lewej od drzwi, możesz znaleźć pustą flaszkę (EMPTY BOTTLE), która doskonale nadaje się do przechowywania kwasu. Możesz też zwabić Koudelkę (45 kg - może być). Za stołu w drugiej części pokoju (idź w dół ekranu) zabierz notatki (PATRICK'S MEMO) i orzechy (ROMAN NUTS), są tam jeszcze naboje do karabinu (RIFLE ROUNDS). Przywaź wypuszczony kominek po prawej. Zgodnie ze wskazówkami z książek na regale, powinieneś zbadać po uważnie). I rzeczywiście - jest przejście na dół. Weź roślinę (PANACEA) z podłogi i stań na wadze. Przeczytałeś PATRICK'S MEMO? Jest tam napisane, że waga Patryka waha się w granicach 70 kg. Użycie tych dwóch liczb na wadze nic jednak nie daje. Ale jest tylko sto kombinacji, a właściwą okazuje się być liczba 25, czyli waga Patryka minus odczyt z wagi w pokoju Patryka (45 kg). Ustawienie tej liczby odblokuje drzwi prowadzące do sali obok. Po lewej, przy ciele znajdziesz strzelbę (SHOTGUN 0) i TINDERBOX, czyli grawerowany pojemnik na zapałki. Wąska kładka i już jesteś przy drzwiach, ale niestety nie przejdziesz dopóki nie zdobędziesz czegoś, co pozwoli Ci zniszczyć ożywioną Elaine. Zacznij od nabrania kwasu do znalezionej butelki (pamiętasz, gdzie stał pojemnik z kwasem?). Następnie zajrzyj na moment do tajnej biblioteki (tej przy przeszkadzającej rzeźbie), by porozmawiać z Baconem. Masz mu znalezione notatki, a na rzecz się na nie łapczywie, by za chwilę oznajmić Ci, że do zniszczenia zła możesz użyć ręki posągu (ST.DANIEL'S ARM). Teraz wróć do komnaty z kładką, drzwi się otworzą i znajdziesz się w Vestry, 1st Floor. Podejdź do ołtarzyka, czeka Cię tu mała układanka, polegająca na właściwym ustawieniu figurek. Układa się je prościutko - pierwsze dwie (licząc od krwi) ryje w prawo, dwie następne - facjatą w lewo. Odblokują się drzwi w pomieszczenie obok, zanim jednak pójdziesz, sprawdź lewą i prawą stronę przy ołtarzyku - powinieneś znaleźć naboje i orzech (ROMAN NUTS). Idź do wspomnianego pomieszczenia obok. Znajdziesz tam amunicję do shotguna (SHOTGUN SHELLS) i przejście. Za nim skręć w prawo, wejdź na okrągły podest i



wokół się na półkę. Zapal świeczki, by rozjaśnić i zabrać LIFEDRINKER - miecz o potężnej mocy, pozwalający na przekazanie odebranej przeciwnikom energii sobie.

Masz jedną z ostatnich szans na pojedynek z Gargulcem. Wyzbierzy wyjść do Inner Grounds i spróbować wejść do głównej nowy kościoła (czyli tam, gdzie potwór pojawił się po raz pierwszy). Jest tam, czaka, silniejszy i szybszy niż ostatnio. O do? Wtedy zadawał obrażenia ok. 300 HP, teraz 3000 - 4000 HP. Jo byłem za ciotki.

Wróć do sali, gdzie znajdziesz nabój do shotguna i idź teraz prosto. Boss. Nagrodą za jego likwidację jest kuszo (CROdSBOW) i dostęp do Steve'a. SAVEPOINT. Po wyjściu z tej części klasztoru, skieruj się w lewo, by posłuchać radosnej krótki, kto z kim ma wejść przez wrota, a kto zostaje. Do dyskusji przyłączą się wrota, niepomne uwag rozmawiających, i zostaną wszyscy, gdyż drzwi nie mają zamiaru przepuścić nikogo. Trzeba je więc będzie wysadzić. NItrogliceryną.

Dysk 4.

NItrogliceryną przygotuje ksiądz James (?), gdy tylko dojdziemy do laboratorium (znajdziesz tam pustą butelkę). W czasie gdy James będzie się starał coś wykombinować, Edward i Koudelka urządzą sobie popijawę. Poznasz tragiczne losy młodej medium - osierocona musiała walczyć o przeżycie, niejednokrotnie zabijając do zdobytego z trudem kawałka chleba.

Ksiądz przygotuje materiał wybuchowy.

Nastanie nowy dzień.

Wróć do drzwi, które chcesz wysadzić - i wysadź je. Wejdź w powstałe przejście. Możesz iść w lewo, by obejrzeć trumnę (zwróć uwagę na ślady wokół niej). Gdy już nacieszysz się widokiem, idź w górę okrężną. Dotrzesz do schodów - po nich dalej na górę, aż dotrzesz do organów z czynnymi czterema klawiszami. Sztuka polega na tym, by użyć ich we właściwej kolejności. A tej dowiadujesz się za starego listu (Old Letter). SECRET, PAIN, PEOPLE, LIGHT i dźwięk rozbrzmiewa w powietrzu. Zejdź z powrotem na dół, podejdź do miejsca, gdzie przedtem stała trumna - teraz stoi trzy obok, odsłaniając zarazem wejście do podziemi. Zejdź tam. Jesteś w kościele (Church, Cauldron of Life, Underground), podejdź do zbiornika i wrzuć do niego rękę Daniela (ST.DANIEL'S ARM). Krótki filmik ukaże jak fajnie poli się klasztor. Ty razem z ekipą znajdziecie się na zewnątrz budowli. Drewniane schody po lewej zaprowadzą Cię na piętro, po piętrze na górę klasztoru. Po drodze czekają Cię walki z rośliną - do zdjo fajne rzeczy - bonusy do charakterystyk. W pewnym momencie będziesz musiał zboczyć z drewnianej ścieżki, by przez okno dostać się do budynku. Kilka kroków i potężny kwiat otwiera się, by wypuścić ciało Elaine. Jeśli chcesz przeżyć to spotkanie, musisz mieć artefakt (PENDANT) - rodzaj wisiorka, który jest w stanie odbić atak Elaine. Później czeka Cię pojedynek (czy raczej "poczwórek"). Jest to zdecydowanie najcięższa walka. Jaka do tej pory stoczyłeś. Mogę podpowiedzieć, że kreatura jest wrażliwa (ale nie za bardzo) na atak ogniem i powietrzem. Możesz oszczędzić sobie strzelania, czy atakowania w inny niż magiczny sposób. Przed samą rozgrywką pamiętaj o tym, by odpowiednio wyekwipować swoich zawodników. Zwróć zwłaszcza uwagę na ilość HP i MP każdej postaci i postawaj się, by były jak najwyższe. W czasie walki dopuszczalne jest użycie Koudelki (Fortify Int), najlepiej gdy do tego zadania przeznaczysz Edwarda. Dziewczyna będzie walić w Elaine czarem Flare, a toczyć lewarzystwo (to wymagane jest stanie w jednej linii i Heal u Jamesa na drugim poziomie) będzie księżulo. W ten sposób przy kontrolowanym odpływie energii (przeciwnik używa ciekawego oddechu), będziesz mógł zadawać coraz większe straty. A jest w co bić, bo stwór ma ponad 11000 HP. Nie dostaniesz nic po tej walce, co więcej na następnym piętrze czeka Cię powtórka z rozrywki. Tym razem jednak zapomnij o magii (poza leczącą), uśmierć wszystkich w strzelby czy pistolety - i załatw bj środkiem człowieka. Dostaniesz się (po walce) na szczyt wieży. Tu dokona się ostateczna przemiana Elaine w jakąś robaklopodobną formę (ssijak czy coś) i jest w postać przerobaka! W porównaniu z tam, Twój przedostatni pojedynek to bułka z kaszą. Ciosy naszych zawodników odejmują zawrotne ilości kilkudziesięciu HP, podczas gdy potwór ma ich 22000. Życzę powodzenia. Na zakończenie powiem tylko, że czy zginiesz, czy uda Ci się zabić monstrum - zobaczysz inne zakończenie. I co ciekawe, bardziej optymistyczne jest to, gdy zostajesz pokonany.

Przedmioty:

Whiskey - ożywia przywracając niemo HP
Bread - przywraca 150 HP
High Listel - przywraca 100 MP
Potion - przywraca 500 HP
Listel - przywraca 40 MP
Cheese - regenerację 250 HP
Panacea - leczy stany anormalne (zatrucie, wyczerpanie itp.)
Antidote - zapomiona truciźnia
Dried Food - przywraca 350 HP
High Potion - przywraca 1500 HP
Heme - odnawia 9999 HP i 999 MP
Elixir - HP i MP rośnie o 9999

Akcesoria:

Ring: INT+ (3-4), PIE+ (6-7), MND+ (4-6)
J Ring: INT+ (7-8), PIE+ (14-18), MND+ (10-11)
Brooch: INT+ (8-9), PIE+ (4-8), MND+ (3-4)
Jadeu: INT+ (12-13), PIE+ (6-7), MND+ (4-5)
Jewel: INT+ (8-10), PIE+ (6-7), MND+ (12-13)
Kosarie: INT+ (7-8), PIE+ (8-9), MND+ (10-11)
Fire Brooch. DIT+ (8-10), INT+ (8-10), PIE+ (7-8), MND+ (5-6)
Star Brooch: DEX+ (18-20), INT+ (8-10), PIE+ (7-8), MND+ (5-6)
Pendant: INT+ (7-8), PIE+ (5-6), MND+ (10-11), LUC+ (10-16)

Smsm

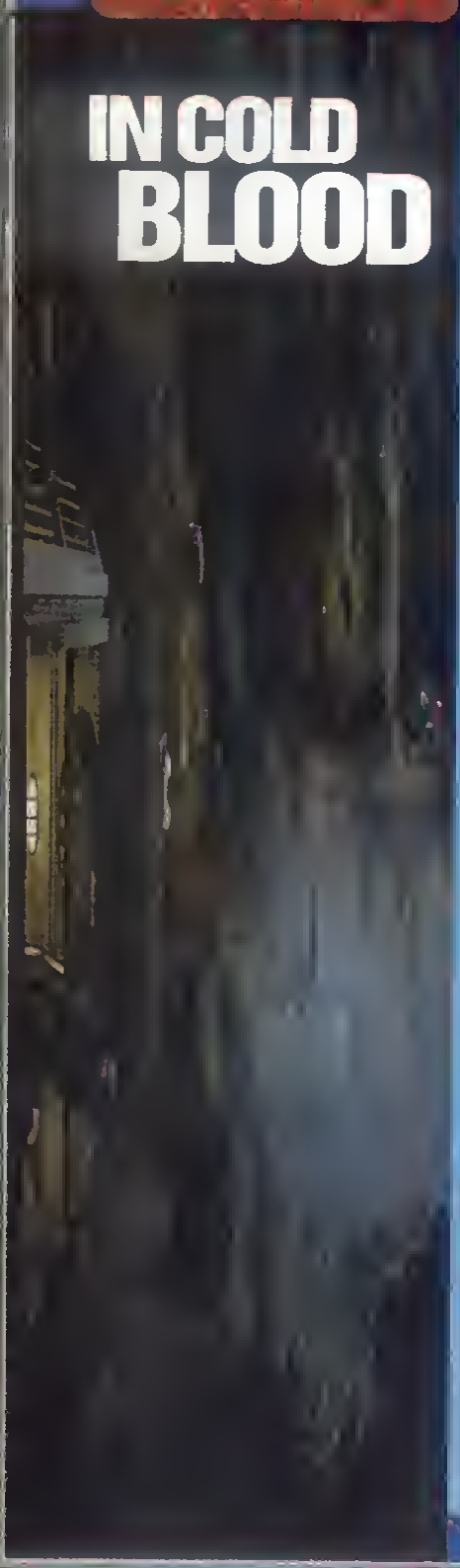
ACONCAGUA

c.d.

W windzie - ustaw Julię przy ścianie windy, porozmawiaj z nią Pachamamą. Pomoże to w otworzeniu wyjście ewentualnego, znajdującego się na suficie. Kotoh spójrzy teraz na rąp windy (ten górny), by wspiąć się (użyj) rękawisi na górę. Tam, w szczelie poprzesiw windy, znajdziesz wąż pożarowy (FIHOdE) i drzwi po prawej. Wąże użyj na panelu przy szybie windowym - i razem z panieni zbierające się do drzwi. (dwsepolot) Lopez jednak żyje. Pchać mo się wgłerw Pachamamą (z prawej strony), gdy zacznie strzelać celnij się za skrzynki, przełącz na Kotoha i zasuwaj lewą stroną. Powinieneś dojść do lohlicy rozdzielczej) prądu. Pozostaje pchać się Lopezowi jako tym razem Kotohem - wejdź w przejście między skrzyniami a tohlicą, gdy się odwróci. Będziesz mógł bezpiecznie przejść Julią do skrzyń, przy których na początku stoi Kotoh. Jeszcze jedna akcja Pachamamą i już jesteś Julią przy lohlicy rozdzielczej, na której użyjesz ostro. To wyłączy światło. Podejdź Japonezyhiem do skrzyni stojącej z prawej strony placu (ściągnij z niej siatkę (NET). Wespnij się z nią na hodynek przy szelna z prądem (kopie z niepa wołu) i już użyj. Gdy Kotoh będzie zajęty, przełącz się na Steve'a i biegnij, mijając drahiohę, do kolejnej rozdzielni prądu. Tu użyj narzędzi (TOOLd), co pomoże hiedze wyjść z oprosi. Ostatnie siwe należy jednak do Lopeza. Ne uciecha masz trzy miecty. Łoć dziennihorzem do dźwipo po prawej, wespnie się na niego i poprzehie przy heofrafice. Ogoeszone hoike pesieży jako pomost na dosh drapiego hodynko. Zejdź teraz Kotohem z dźwiga i leć do hoiki - spróbuj grzeiść. Ponieważ ogiek nie shse Cię przepuścić, jesteś zmuszony wziąć gryzsnis w miejsce, edzie wcześniej hepete wede. Teh namoczony sgróhni grzeiść (eszcze raz przez hiadhę, ożniej do drohiehi i... pojny odiel.

Sasza

IN COLD BLOOD





Cóż, może IN COLD BLOOD nie jest jakąś arcyklasowo i niekwestionowaną pozycją, nie naprawdę potrafi przyciągnąć na dłuższą chwilę do komputera. Wraz z rozwojem akcji wytwarza się klimacik, emocje rosną, a grywalność znacząco wzrasta. Zwłaszcza po zczajeniu poprawnego sterowania, które potrafi na początku sprzątnąć życia tłuczkiem nieźwanka. Jako że wolałem nie nalałem zbyt dużo tu, ograniczyłem się w poniższym opisie tylko na głównych zadaniach - po by gry bez bólu skończyć - jakkolwiek wszystko jest napisane szczegółowo i przejrzyście i mam nadzieję:) No to jedziemy...

CO NACISKAĆ?:

× - klawisz akcji
● - atak ręką
■ - dostęp do MEMORY
▲ - dostęp do posiadanych rzeczy
L1 - przeturlanie się lewo/prawo (razem z klawiszem kierunkowym)
L2 - pochylenie
R1 - wyciągnięcie broni (wraz z × strzał)
R2 - bieg

WRÓBLA ĆWIRKA RAD I WSKAZÓWEK KILKA

Podstawową sprawą w tej grze jest zbieranie i odpowiednie używanie przedmiotów - co w opinii zwariowanego autora bardzo dokładnie, przez na nie mu sensu się tutaj nad tą kwestią złożyło rozwodzić (wszystko skomplikowane klawiszami akcji). Wiele przedmiotów pokazuje za pomocą MEMORY - przenośnego komputera i systemu nawigacyjnego w jednym - dzięki któremu masz łatwy dostęp niemalże do każdego urządzenia elektronicznego wyposażonego w ICE. Natomiast co do walki z napotykanymi przeciwnikami, to z reguły lepiej jest jak chwilowo "po cichu", zachodząc takiego frajera od tyłu. Nie zawsze oczywiście taki sposób jest możliwy, nie zwykle skuteczniejszy, bo kiedy strzelasz z pistoletu, bardzo często zjawiają się nowi, zaalarmowani kolegom strażnicy. Pamiętaj też o przeszukiwaniu ciała każdego zabitego gościa (kombinacja klawiszy L2 oraz K) - w ten sposób uzupełnisz zużywane w trakcie gry zapasy i apteczki.

INVESTINAQTION MINE

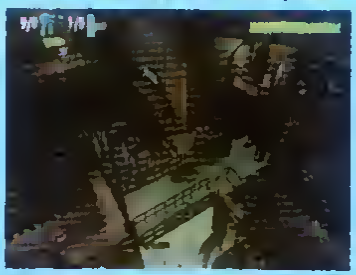
Zaczynasz w hotelu Volga, tuż przed bramą tajnej, rosyjskiej bazy. Porozmawiaj z Kosłowem, a kiedy padka dobiegnie końca, podążaj za nim w kierunku strażnicy. Podczas gdy Rasek będzie prowadził z żołnierzem, schyl się i przejdź przez automatycznie otwierające drzwi (są na wprost), uważając, by stojący nieopodal dwaj inni strażnicy nie zwrócili na Ciebie uwagi. Teraz skieruj się w lewą stronę i na tablicy włączonej na dolnym przeszytej notatkę, a raczej list godczy dotyczący Kiełera, po czym wróć do poprzedniej lokacji (ta z posągiem pirnika). Udaj się na wprost, w kierunku drzwi - po ich przekroczeniu czeka Cię krótka rozmowa z kolejnym strażnikiem. Gdy się zakończy, udaj się w kierunku pierwszych drzwi po lewej. Jesteś w nowym pomieszczeniu - teraz nie ruszaj się aż do momentu, w którym jedno z dwóch strażników przy szafkach do lewej nie wyjdzie na zewnątrz. Gdy tak się stanie, podejdź do drugiego strażnika i nie używając broni załatw gościa. Przeszukaj go. A znajdziesz zapałeczki. Skieruj się do windy (prawy, dolny róg ekranu) i wyjedź na wyższe piętro. Tutaj ponownie przeczytaj notatnik na tablicy, a następnie porozmawiaj ze znajdującymi się tam dwoma kolegami. Zapytaj ich najpierw o Kiełera, a później o wynik transmitowanego w radiu meczu. Skieruj się w dół ekranu, gdzie napotkasz jakąś małą rozmówną kobitkę. Nie zwracając na się uwagi wejdź do drugiej windy i zjedź na dół. Po prawej masz strażnika którego trzeba po cichutku unieszkodliwić (musi stać odwrócony plecami do Ciebie). Zabierz mu nabój, po czym skieruj się do drzwi po lewej (patrząc od strony windy) - jest tam kocur obsługujący flagarkę. Pogadaj z nim i wróć do poprzedniej lokacji z windą. Ostatnie co się są kolejne drzwi (nieopodal miejsca, w którym stał ogłupiały strażnik) - dostaniesz się do nowego pomieszczenia, gdzie do Twojej prawej widzi jeszcze jedne drzwi, prowadzące do pokoju z komputerowym terminalem. Zajdź po schodkach po dół i pogadaj z gościem, a następnie spróbuj uruchomić owy terminal. Facet udzieli Ci kilka rad, po czym bez problemów włamiesz się do systemu - teraz przejrzyj wszystkie opcje (Computer console, Security operations i Database) klikając się na kolejno dotyczącym Kiełera. Wróć do sąsiedniego pomieszczenia i udaj się schodkami w dół. Obok pracującego wentylatora do drzwi (po prawej), teraz schodkami do góry i cały czas prosto, aż trafisz po kolejne drzwi do prawej strony. Po ich otwarciu czeka Cię ciężka walka gry. Ty wreszcie pojawić się w kolejnej lokacji. Jest tam mechanik oglądający mecz w TV - zagadaj do i dokładnie przepytaj. Idąc dalej trafisz na pokój z dźwig wyglądającym, pokaźnych rozmiarów urządzeniem. Zbadaj tą maszynę akcelerator, rozejrzyj się i zabierz jakiś metalowy pręt (ca to właściwie a licha jest?) na skrzynce(ach) znajdującej się przy oknie. Następnie zabierz do do akceleratora i wrzuć na maszynę. Czeka Cię krótka wstawka filmowa, po której przestaw (przesuń w lewą stronę) część maszynerii stojącej przy oknie, tej w którą strzelałeś z akceleratora. Weź drugi pręt, powtarzaj po zabadaj i jeszcze raz strzelaj - tym razem rozwalisz okno. Przejdź przez nie, a znajdziesz na ziemi. Zainteresuj się toczącym nieopodal kablem, po czym wróć do pomieszczenia, gdzie przeskładnie magazynier. Wyżyłuj po o kabel, a dowiesz się, że gość ma jeszcze jeden w zapasie. Niestety po dobroci nie nie wskóraz - wyjmij w nogę z pistoletu i zacznij rozmowę. Kolejne szybka wymiękasz, a Ty zdobędziesz pożądany element. I teraz się zaczyna (strzałem w tym momencie dobra dwie godziny) - dokładnie na Twoi znajduje się skrzynka z metalowymi spinaczami (w sił.). Weź jeden, a Cera połączy po razem z kablem. Nie pozostaje teraz nic innego, jak udać się ponownie do pomieszczenia z akceleratorem, a odpowiednia zmodyfikowany kabelek podłączyć do niego. Krótka wstawka i możemy ruszać dalej. Podejdź do okna, zejdź na dół i następnie otwyć się linę. Po chwili znajdziesz się na drugiej stronie. Skieruj się w stronę jednych drzwi na spowodują przerwanie wrzeszczącej konwersacji pomiędzy miejscowym profesorem Tołstowem i jakąś kobietą o zajęczliwej urodzie. Za ostatnia szybka się uderz z pistoletem w dłoni, a Tobie pozostaje tylko pogadać z profesorkiem. Odrywając jego komputera, musisz włamać się do systemu (potwierdź opcję "Yes") - do przeglądnięcia jest sporo nowych informacji. Po skończeniu ponownie zaczągnij do rozmowy Tołstowa, wysyłając o jego córkę, Aleksandrę. Dzięki temu uzyskasz sporo nowych wiadomości, z czego najistotniejsze do tej dotyczące kapsułanej notacji B. Profesor powie Ci, jak do niej dotrzeć, a sam otworzy zabezpieczone dalej drzwi. Po wyjściu na zewnątrz dostaniesz e-maila od Kostera. Udziel mu szybko odpowiedzi (wybierz czwartą opcję, dotyczącą jak najszybszej pomocy z jego strony) a po odwrocie uwagę strażników. Gdy ci będą zajęci wybuchem, biegnij szybko do drzwi po przeciwko. Udaj się korytarzem w prawo, a następnie wejdź przez pierwsze drzwi po lewej (zaraz za kolejnym wagonikiem). Porozmawiaj ze znajdującą się tam kobietą i uruchom terminal. Przejdź do opcji dotyczącej systemu wind i przejdź przez kolejne drzwi (na samej górze się lokacji). Zobaczysz dwóch spacerujących strażników, więc się zatem szybko za skrzyżowaniu do prawej (trzeba się schylić). Odczekaj, aż będą odwróceni do Ciebie plecami, po czym podejdź do jednego z nich i powal bezszelestnie na ziemię. Podobnie uczyń z drugim gościem, choć to można już użyć pałkowki. Na koniec tworzenia skręć w prawo, a dotrzesz do pomieszczenia z szybem windy. Zbadaj je, po czym ruszaj dalej kolejnymi drzwiami. Zwróć uwagę na znajdującą się tu bezpiecznik, którego na razie nie jesteś jednak w stanie zdobyć. Na wprost są jeszcze jedne drzwi, którymi dostaniesz się do miejsca z dwoma windami. Wsiądź do sprawnej i zjedź po dół.

Po chwili wczytywania pojawi się nowa lokacja - skieruj się w stronę pierwszych drzwi po lewej (wraźaj na stojących dalej dwóch strażników, muszą być odwróceni do Ciebie plecami). Pogadaj ze znajomym Tołstowa, a dowiesz się jak wyłączyć główną windę (trzeba zdobyć bezpiecznik). W pokoju jest też lina, rozerwana winda - zbadaj ją, na czym wrócą do pomieszczenia z komputerowym terminalem - to tam, gdzie przy konsolecie jest kobieta-technik. Uruchom terminal i na jego pomocą wjedź windą rezerwową. Teraz tą samą drogą po poprzednie udaj się do stoi i wyjedź do góry. Pojawisz się w miejscu, w którym już byłeś (szyb windy). W pomieszczeniu obok jest bezpiecznik - możesz go teraz bez problemów wyjąć. Wróć do windy którą przed momentem przyjechałeś i zjedź na dół. Wyjdź na zewnątrz, po lewej masz dwóch potężnych potrzeb strażników. Załatw ich, a pojawi się jeszcze je-

dno. Idź prosto przez most, a później wróćcie torów z wagonikami do samego końca (po drodze do zlikwidowania kolejny postrzał), aż trafisz na pokaźnych rozmiarów maszynerię. Przyjrzyj się jej i udaj w drugą powrotną. Po minięciu mostka skręć w prawo (lewa strona lokacji - tunel). Znajduje się tam kolejny mostek, za którym dalszej drogi strzeże laser. Na szczęście nie jest włączony na stałe - w momencie kiedy się na chwilkę wyłączy pokonaj szybko tę przeszkodę. Podejdź do oleszowanych drzwi, po czym zajdź na dół po drabince. Przyjrzyj się leżącym tam zwłokom - niestety (dla naszego bohatera) trupem okazuje się Xieter. Przeszukaj jego ciało, by znaleźć kilka nieodzownych później przedmiotów. Wyjdź po góry po drabinie i (o krótkiej) wstawce udaj się w drogę powrotną (wrażaj zwłok na laser i strzelające działka), aż dojdziesz do mostka do lewej, prowadzącego do odkrytej wcześniej obrzymiej maszyny. Załaduj do niej wydobytą z ciała Kietera baterię ("Power cell") - następuje jej uruchom. Teraz natychmiast uciekaj - po prawej stronie (pomarańczowy kolor) jest przejście do sąsiedniego szybu. Cały czas biegnij przed siebie, trzymając się lewej strony ściany. Zignoruj strzelających strażników i podejdź do wagonika. Udało się...

PENTAGRAD HQ

Idź do przodu, a po chwili dostrzeżesz kolejnego robota. Zajdź po schodkach, a następnie podejdź w okolice gdzie stał robot - tam ukryj się za dwoma skrzyniami. Odczekaj tam chwilę, aż robot się zjawi. Po chwili zniknie na w tunelu - idź za tam w bezpiecznej odległości. Po wejściu do pomieszczenia, po lewej stronie masz miejsce na EMP Mine. Wsadź po tam, po czym podejdź do drugiego robota po prawej stronie okrami i natychmiast uciekaj w kierunku tunelu skąd przyszedłeś (tam przykucnij). Po chwili oba roboty będą unieszkodliwione. a Ty wyjmij z powrotem EMP. Wyjdź na korytarz, zboda oba znajdujące się tam pomieszczenia (z tego z dwoma strażnikami szybko się wycofaj). Przejdź do drugiego korytarza, na którego końcu jest krata w drzwiach do celi. Przyjrzyj się jej, a po krótkiej chwili zrób to jeszcze raz, nie tak, by dostrzegła Cię znajdująca się tam Aleksandra. Podczas rozmowy wyjmij ją tylko o ojca, a potem udaj się na owe koniec korytarza i spróbuj otworzyć znajdujące się tam drzwi. Są zamknięte, więc wróć pod celę i wyjmij a nie Aleksa(ndrę). Dziewczyna wezwie strażnika, którego musisz po cichu zlikwidować - ukryj się w przejściu po prawej i potem zajdź po od tyłu. Teraz udaj się pod zamknięte dotąd drzwi, a wejdziesz do następnego pomieszczenia ze schodami. Drzwi po lewej są zamknięte i wymagają karty, natomiast w pokoju z mnóstwem kartonów znajdziesz klucz (Server bay). Wyjdź ze schodach na górę. Udaj się po pomieszczenia za schodami i porozmawiaj z siedzącym tam oficerem. Wyjdź schodami na pierwsze piętro (nie przechodź przez metalową bramkę, bo wykryje pistolet). Natychmiast włączy się alarm i musisz szybko wycofać się z powrotem. Twoim celem jest teraz wyłączenie automatycznych działek - zajdź na dół i wyjmij oficera o nie właśnie. Ten powie Ci a tego możesz szukać pomocy. Udaj się do pomieszczenia po lewej stronie okrami (to za stołem bilardowym) i tam wyjmij a drugiego oficera (Duty officer). Odszukaj pomieszczenie z bateriami (również drzwi do tych z biliardem). W kiopie siedzi gość, którego szukasz - zapytaj go o strzelające działka. Dowiesz się, gdzie ma schowaną kartę (szuka) i gdzie jest pokój z kontrolerem działek (Power room). Odszukaj pokoju odgrzw (Briefing room) i odczytaj na tablicy linię i sazwtske oficera z klopa. Drzwiami do lewej strone kolicy dostaniesz się do tego biura. Na biurku stoi komputer - najpierw zbam hasło dostępu do terminala, potem odszukaj wszystkie informacje o Dorisie Tomlavie. Najważniejsza rzecz, to kod dostępu do tego szafki. Kiedy skończysz, wróć ponownie do pomieszczenia z kodeks i przejdź dalej. Interesujące nas szafki są po lewej stronie. Uzyskasz w ten sposób kartę dostępu Tomlava, z którą skieruj się do pomieszczenia, obok którego znalazłeś wcześniej Sower key (obok schodów, dostaniesz po lewej). Podejdź do drzwi, których dotąd nie mogłeś otworzyć i użyj zabranej karty. Przejdź przez drzwi - obok masz panel kontrolny. Użyj go, a będziesz w stanie wyłączyć strzelające działka. Zrób to, po czym wróć do głównego pomieszczenia, z którego po schodach i (ja po lewej i (po prawej) dostaniesz się na pierwsze piętro, to na strzelającymi działkami. Teraz działka są jednak unieszkodliwione, wyjdź więc dalszymi schodami (jeszcze wyżej. Znajdziesz się na korytarzu z dwoma strażnikami i czterema drzwiami, zakletwisk tylko przez jedne będziesz w stanie przejść (w w na wprost). I a drogi trafisz do pokoju z biurkiem i komputerem na środku, oraz z jakimś gościem. Nie bój się czasu skieruj się w stronę następnych drzwi. U góry tego pomieszczenia jest drabina - nasz bohater nie będzie ją jednak zamierw w stanie dosięgnąć. Użyj zatem Sower key, na by drabinka zsunęła się na dół. Wyjdź po niej do góry, a następnie wyjdź z pokoju w którym się znalazłeś. Trafisz na lądowisko helikoptera - zwróć uwagę na podwójne drzwi do prawej strony okrami. W kangurze usłyszysz nagle jakiś krzyk. Zbadaj krany znajdującą się na ziemi, a dzięki kilkuminutowej wstawce wyłaniś się parę rzeczy. Wróć drogą którą przyszedłeś, zajdź po drabinie do wnętrza budynku. Przejdź do pokoju z biurkiem i komputerem na środku - znajdujący się tam ściągnąć ma pistolet, nie nie Ci z jego strony nie grozi. Zignoruj go i wyjdź na korytarz. Strażnicy znikli, przejdź więc przez pierwsze dostępne drzwi. Zabij strażnika i wejdź do następnego pomieszczenia - to tutaj przed chwilą toczyła się rozmowa oglądane przez kratę. W pokoju znajduje się komputer (Main server), z którym musisz troszczyć się nawiązać. Użyj na tam Surveillance bug, niestety dojdzie się, że wyłoniło konflikt (H: wiadome, zainstalowana "wtida" | Trzeba komu jakoś zaradzić - przejdź przez drzwi obok komputera, by znaleźć się w małeńkim korytarzu. Przejdź przez drzwi po lewej i pogadaj za znajdującym się tam gościem. Pomoże Ci, przeszukując do REMORY odpowiednie protokoły I/O. Użyj ich od razu na głównym komputerze (czyli Main server), a tym razem wszystko pójdzie bez problemu. Ponownie przejdź drzwiami obok komputera, (odnak tym razem (będąc w małym korytarzu) uważaj skup na drzwiach na wprost. Idź cały czas prosto, mijając kolejny korytarz i kolejny drzwi. Poczujesz komputera bardzo podobnego wyrujdem do tego sprzed momentu. Zbadaj go, a okaże się, że chwilowo nie nie możesz zrobić. Cofnij się do głównego korytarza i zejdź schodami na dół. Zaatakuje Cię trzech strażników, których musisz szybko zlikwidować. W jednym z pomieszczeń jest mocno wydrapany kwaterowiec, którego każ powiedzieć o możliwościach skanowania twarzych dysków. W pomieszczeniu obok da znaleźć, w których znajdziesz potrzebne urządzenia. Nie pozostaje nic innego, jak wrócić do pomieszczenia z komputerem, którego wcześniej nie dało się ruszyć. Użyj na tam znalezione urządzenie (Hard Drive removal tool) - skończysz skończyć misję.



LAND TRAIN

Podejdź do drzwi i użyj na nich Limpet mine. Cord przyczepi do nich ładunek wybuchowy, do czym masz dosłownie kilka sekund na oddalenie się, by siła wybuchu nie zmiotła naszego bohatera. Drzwi otwarte - udaj się zatem do następnego pomieszczenia. Idź do przodu, a kilka metrów przed windą (chwilowo nie do się jej ruszyć) boś trudu dostrzeżesz mało, białe urządzenie, z dwoma migającymi na czerwono świateł kami. To wykrywacz ognia - użyj na tam zapalniczki. Włączy się alarm i przybiegnie kobieta-mechanik. Pogadaj z nią, do czym użyj windą. Przygotuj pistolet - od razu zostaniesz zaatakowany przez dwóch strażników. Po ich zabiciu zwróć uwagę na drzwi po lewej. Kiedy przez nie przejdziesz, znajdujący się w korytarzu ruszą na chwilę zniknię - a Ty szybko pobiegnij w przeciwną, przez stronę. Otworzą Ci się automatycznie drzwi na wprost, a po wejściu do kolejnego pomieszczenia, po lewej stronie, znajduje się miejsce na EMP Mine. Wlez do tam, do czym odczekaj aż zjawi się robot i uciekaj drzwiami, którymi to wszedłeś. Po chwili robota masz z głowy, nie zapomnij tylko a wyjęciu EMP. Wróć ponownie na korytarz i wejdź w drugie drzwi, do pomieszczenia z mnóstwem monitorów. Za pomocą REMORT połączysz się z jednym z komputerów (po lewej stronie okrami). Teraz wróć do pokoju z unieszkodliwionym robotem i przejdź przez drzwi na wprost. Załatw czekającego w korytarza strażnika, a po chwili dwóch kolejnych. Przejdź "oczyszczonym" już korytarzem - na wprost Ciebie jest pomieszczenie z mnóstwem materiałów wybuchowych - wraz detonator. Przejdź do pokoju obok, załatw kolejnego strażnika i skieruj się przez drzwi na wprost. Znajdziesz tam gościa leżącego na łóżku, z którym chwilę porozmawiaj. Opowie Ci o bombie i a czasie jaki pozostał do detonacji, od tego już momentu owe 15 minut wyświetlane jest w prawym, dolnym rogu okrami. Przejdź przez drzwi obok i użyj znajdującego się w kolejnym pomieszczeniu komputera. Przejrzyj wszystkie dane i odblokuj szafkę oznaczoną numerem 23. To ostatnia znajdzie się w tym pokoju, podejdź więc do niej, otwórz i zabierz potrzebne urządzenia (Bomb reset probe). Wróć do pokoju z unieruchomionym robotem i wejdź w ostatnie niezbadane drzwi po prawej stronie okrami. Idź "maskiem", a zobaczysz w następnym pomieszczeniu, że laser blokuje przejście przez drzwi. Wróć do pokoju z maskiem i używając REMORY wyłącz laser. Teraz możesz już bez przeszkód pokonać w przejście. Po okrasie doczytywania znajdziesz się po korytarza z drzwiami do lewej i prawej. Przejdź drzwi w pierwszą (prosto i ten go zamknięty). I przebiegnij szybko w okolice kartonowych pocrak. Przykucnij i zwróć uwagę na zachowanie robota - w momencie kiedy tego wzrok nie pada w Twoim kierunku, umieszcz EMP Mine w odpowiednim miejscu i szybko schowaj się ponownie za kartonami. Robot podczas próby zostanie po chwili unieszkodliwiony. Wyjmij EMP, odszukaj windę i zjedź nią na dół. Zabij strażnika (wrażaj, by nie pozbawić inżyniera!). Wycofaj pistolet w ocalałego inżyniera i wyjmij a potrzebne dane. Następnie użyj REMORY na komputerze obok. Musisz odnaleźć pomieszczenie nazwane Starboard cargo bay - w tym celu przywróć drogą windę i wyjedź do góry. Zabij znajdujących się tam strażników i zrozedaj licznik czasu do wybuchu bomby (zgodnie z wcześniejszymi wskazówkami z komputera - poczka nr 09, użyj na niej Bomb reset probe). Od tego momentu masz już godzinę czasu na powstrzymanie eksplozji, idź zatem prosto a następnie wyjdź na zewnątrz, skręcając w przejściu po lewej stronie okrami (drzwi po prawej są zamknięte). Załatw strażnika, po czym wdrap się do góry po drabinie obok. Idź prosto, a po chwili włączy się not-sconka) strzelające działka uniemożliwią Ci dalszą drogę. Będziesz teraz musiał wrócić się spory kawałek drogi, aż do miejsca z unieszkodliwionym robotem. Tam skieruj się do drzwi a góry okrami, a następnie idź do końca korytarza i skręć w lewo. Jesteś w pomieszczeniu z terminalem, dzięki którema rozwalisz działka i odblokujesz dalszą drogę. Wróć zatem na powierzchnię, do miejsca w którym owe działka się znajdowały, i bez przeszkód ruszaj dalej. Teraz schodkami w dół zabij stojącego tam strażnika i dalej jedynymi znajdującymi się w drzwiami. Uważaj, bo czeka odaj kolejny strażnik. Zabij po i przejdź przez kolejne drzwi. Jesteś w korytarzu przypominającym kształtem kwadrat. Załatw jeszcze jednego strażnika, po czym udaj się dalej drzwiami do prawej stronie okrami. Po przejściu krótką kładką dostaniesz się do nowej części budynku - w pokoju jest terminal, którym poznamykasz karabi, w których znajduje się kilku strażników (jeśli boga nie zrobisz, nie masz szans przeżyć) idź dalej, a dostrzeżesz drabinę - wdrap się do góry na zewnątrz budynku. Po chwili trafisz na kolejną drabinę, tym razem prowadzącą w dół. Dalej skieruj się jedynymi dającymi się otworzyć drzwiami - w korytarzu dostrzeżesz robota. Skręć szybko w drzwi po prawej (na samej górze okrami) i załatw znajdującego się w tym pomieszczeniu strażnika. Przejdź przez przejście po lewej stronie okrami, a znajdziesz się w pokoju z windą (jednak technikiem (pogadaj z nim) Zjedź windą na dół i załatw do cichu (nie używaj pistoletu!) strażnika. Teraz ostrożnie wyjdź po drabinie do góry i zaatakuj drugiego strażnika. Idąc dalej tą drogą trafisz na drabinkę. Przejdź przez następne pomieszczenie, a trafisz na korytarz z kolejnym robotem. Załatw go w podobny sposób jak poprzednio wsadź EMP Mine w odpowiednie miejsce i odczekaj aż wpadnie w ten zastrzelą potrąpkę. Na razie nie wyjmuj EMP Mine) przejdź przez drzwi po lewej stronie okrami, prowadzące do całkiem długiego korytarza. Zaraz na tego początku są drzwi do lewej stronie- normalnie nie da się ich otworzyć, ale użyj w tym celu REMORY. Teraz szybko uciekaj do poprzedniego korytarza (pojawił się nowy robot) i skręć w następne drzwi po lewej. Po chwili i ten robocik jest unieszkodliwiony. Zabierz EMP i przejdź do korytarza, w którym otwierałeś REMORĄ drzwi. Teraz cały czas prosto - trafisz na znajomą już kładkę, prowadzącą do jeszcze jednej, nowej części budynku. Znów prosto, trafisz po korytarz z dwoma drzwiami. Skręć w w do prawej stronie okrami, pogadaj z obecnymi tam dwoma postaciami, wróć na korytarz i przejdź przez drzwi po lewej. Załatw strażnika i pogadaj z technikiem. Obecnej w tym pomieszczeniu windą zjedź na dół. Tutaj korzystając z terminala, otwórz dalsze wisz (wszystko za pomocą REMORY). Wyjedź windą z powrotem) pogadaj ponownie z technikiem, pamiętając o wycofywaniu w stopę z guna (klacza) kolwiek nie chce mówić). Przejdź do pomieszczenia obok (tego z dwoma osobami) i tam przy pomocy terminala otwórz wisz górny. Teraz raz jeszcze udaj

się windy na miejsce, gdzie otwarte dalej wisz. Korzystając z terminala uruchom opcję Maintenance platform. Nie będziesz w stanie nic jednak zrobić, wyjedź więc windy do góry, zapytaj o problem technika i go raz kolejny udaj się do pomieszczenia z dwoma osobami, co by uruchomić w tur-



minału (za pomocą REMORY otwórz opcję CODE: 451. Teraz szybko do windy, w dół i przy pomocy terminala przestaw odpowiednie kody. Zjedzie platforma, którą wydostaniesz się na zewnątrz. Jak cały czas prosto, zejdź po schodach (a góry nie ma) i przejdź przez drzwi obok. Załatw od tyłu strażnika, wejdź w drugi korytarz i powtórz tę samą czynność. Naprzeciw na drzwi, których, niestety, nie można chwilowo otworzyć. Ale jest też przejście po lewej (na końcu korytarza) - znajduje się tam robot, który mani zwrócić na Ciebie uwagę. Gdy tak się stanie, zwiewaj szybko drugą powrotną (dwoma korytarzami) i wbrew się do drabince na górę. Biegnij szybko na drugi koniec dachu i zrun się do lanej Urbince na dół. Po zejściu na ziemię, jak obok do drzwi do pomieszczenia, w którym zobaczyłeś robota. Umiejscow w odpowiednim miejscu EMP Mine i zwiewaj przez następne drzwi. Po chwili robot będzie nieszkodliwiony, a Ty możesz wyjąć EMP i nacisnąć znajdujący się obok przycisk. Za pomocą REMORY drzwi zostaną otwarte, udaj się tam (otwo i przez kładkę przejdź do ostatniej już w tym etapie części budowli. Otwórz kolejny drzwi (te obok dwóch innych, wymagających kart dostępu), zabij strażnika i skręć w prawo (górny ekran). Jesteś w nowym korytarzu - udaj się w jego głąb, załatw kolejnego strażnika, a trafisz na jeszcze jeden korytarz, z pięcioma drzwiami. Większość prowadzi do cel, natomiast Ty skieruj się do ostatnich, na samym końcu tego korytarza. Jest tam strażnik, trzymający dziewczynę (to Chi). W momencie kiedy kobitka po kopnie, szybko do załatw. Teraz wycofaj się dwoma korytarzami do samego końca i skręć w drzwi do lewej strony ekranu. Załatw gościa i także idź aż do samego końca korytarza. Po prawej stronie ekranu są drzwi, prowadzące do pokoju kapitana. Z sejfu zabierz karty dostępu. Udaj się pod drzwi wymagające tych kart - tym razem z Chi użyj ich jednocześnie (najlepiej naciśnij jej jeden dać, co odbędzie się poprzez kombinowanie z czynnikiem przy drzwiach po prawej i rozmowie z dziewczyną). Od jej chwili zniknął problem bomby, co ładnie zilustrowała krótka scenka. Udaj się w miejsce, gdzie zabłeś strażnika trzymającego na muszce Chi, i przy pomocy komputera otwórz celę numer 4. Skieruj się tam i przyjrzyj się drabince. Wisz blokuje przejście, musisz więc ponownie odwiedzić miejsce, w którym Chi była przetrzymywana, i znów skorzystać z komputera. Odblokuj wisz, przejdź do cell numer 4 i wyjdź po drabince na zewnątrz. Idąc dalej dojdziesz do drabinki prowadzącej po dół. Teraz już tylko jedne drzwi, zabicie trzech gości i przejście na mostek dowodzenia - Mission Complete.

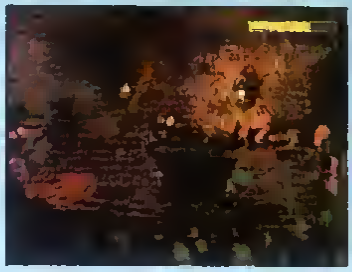
CONTAINMENT

Przejdź trzy strony ciężarówki i zamknij jej przodni wisz - jeden za strażnikiem podejdzie by sprawdzić po się dzieje. Zajdź go po tyle i pięknie zlikwiduj. Z drugim też nie ma żadnych problemów. Drzwi do budynku są zamknięte, nie od czego jest REMORA. Po wejściu przywita Cię dwóch strażników - są nieszkodliwi, dopóki nie podejdziesz zbyt blisko. Skręć w rozwarane lokiem drzwi (w lewo), pogadaj z technikiem, po czym użyj REMORY po znajdującym się tu komputerze. Niewiele chwilowo wskórasz, wróć więc do pomieszczenia z którego tu wszedłeś i wejdź do windy. Zjedź na dół i podejdź pod masywne, oświetlone drzwi. Zbadaj je, po czym użyj REMORY w celu zdobycia numeru pliku. Po uzyskaniu takowej informacji ponownie wyjedź windą po góry i udaj się do komputera, po którym nie przed momentem nie mogłeś zrobić. Przeczytaj wszystkie informacje i spam blokadę drzwi. Udaj się z powrotem do windy, zjedź na dół i przejdź właśnie przez otwarte przed momentem drzwi - te, które dotychczas były zamknięte. Przeczytaj ciało martwego technika, a znajdziesz kartę ID. Wyjdź z pokoju i raz jeszcze skorzystaj z windy. Na górze skręć w drzwi po prawej stronie ekranu, potem do lewej i zbliż się do strażnika przy drzwiach. Poproś o kartę W - do jej pokazaniu możesz ruszać dalej. Znajdziesz w tym pomieszczeniu kabel. Zabierz go i udaj się znowu do windy. Zjedź na dół, skręć w pierwsze drzwi do lewej i później jeszcze raz w lewo. Jesteś w dużym pomieszczeniu - obok windy jest coś w rodzaju zastrzelonego wizzu (migają tam dwie czerwone lampy). Zbadaj go, a jeden z techników zapyta Cię o kartę ID. Po jej pokazaniu możesz otworzyć wisz, który - jak się okaże - prowadzi do szybu windy. Obok drzwi znajduje się hak - przyczep do niego linę, by do chwili obejrzeć kratkę wentylacyjną. Drzwi po zamknięciu, nie do raz kolejny przyda się REMORA. Wybierz drugą opcję (BEELZEBUB software) i wejdź do środka. Pozabijaj jakieś mini-roboty (szkoda nie?) i przeszukaj ciała. Odszukaj pomieszczenie (ostatnie drzwi do lewej strony ekranu, konkretnie) na samej górze, a następnie dwoma korytarzami do samego końca i drzwi po prawej), w którym obraz pokazywany jest z kamery, i w którym znajduje się na stole notebook. Zresetuj maszynę, do czym przeczytaj oba e-maile. Po wyjściu pojawi się robot Spectre, którego jakoś spokojnie możesz ominąć. Biegnij dwoma korytarzami, aż dojdziesz do pokoju z sejfem. Korzystając z hadu odczytanego w notebooku otwórz go i zabierz Main fuse. Teraz idź do lokacji z "ramieniem" robota (tak przynajmniej twierdzi nasz bohater, dla mnie to jakaś kupa złomu) i wykorzystaj znajdujący się nieopodal terminal. Uruchom wszystkie trzy dostępne opcje, do czym odszukaj pomieszczenie ze schodami (obraz w tym pomieszczeniu też pokazywany jest okiem kamery). Wyjdź na górę i przeszukaj dokładnie pomieszczenie. Wsadź Main fuse w odpowiednie miejsce, a Cord sam podejdzie do maszyny zasilania. Zostaniesz zapytany, czy chcesz przywrócić zasilanie, oczywiście zrób to, a następnie odszukaj robota Spectre. Musisz doprowadzić do pomieszczenia z "ramieniem". W odpowiednim momencie pociągnął za wajchę i chodzące zwiszmo masz z głowy. Podejdź do rozwalonego robota i zabierz mu specjalny klucz-chip. Wróć do korytarza w którym zaczęłaś grę (tam gdzie napadły Cię po raz pierwszy mini-roboty), a po jego prawej stronie (na samej górze) dostrzeżesz drzwi. Są zamknięte, więc użyj na nich przyskanego przed chwilą klucza-chipa. Windą zjedź na dół i załatw gościa przy komputerach. Najlepiej zajmij się tym do prawej, do którego dostaniesz się przy pomocy REMORY. Przeczytaj wszystkie czytery pliki, a na drugim komputerku wciśnij przycisk numer 8. Pogadaj z gościem, który się pojawił, potem wciśnął czerwony przycisk na podzie i do (uwaga!). Udaj się w stronę drzwi z góry ekranu, naciśnij na nie tak, by nasz bohater wspomniał o strażnikach i spuszczi drudzo "balkonem". Wróć do komputera i uruchom przycisk numer 11. Teraz jest problem - trzeba się jakoś dostać po podu numer 11. W tym celu zagadnij Oliakowa, który będzie chciał zagrać z Tobą w gierkę. Zgódź się, a do chwili zaproponuj inną zabawę. Kolej jest świnigły i szybko na to pójdzie - obniż z powrotem podu nr 11 (korzystając z komputera), po czym pogadaj z nim raz jeszcze. Teraz wejdź na owego podu i jeszcze raz odezwij się do Oliakowa. Ten zostanie w miejsce, a Ty rusz do komputera i podnij po do góry. Odczekaj chwilę i spuść podu w dół. Teraz wejdź po niego, a Oliakow krzyknie, do "Twój ruch" i tym sposobem dostaniesz się gdzie chciałeś. Teraz podejdź pod samą krawędź podu, naciśnij klawisz akcji, a do chwili Cord wskoczy na balkon.

Przejdź do sąsiedniego pomieszczenia i zejdź schodami w dół drzwi pod schodami są otwarte, tam też się udaj. Zwróć uwagę, do po wszystkich trzech zbiornikach są czerwone przełączniki - użyj ich do kolei, dopóki nie pojawi się Nagorny z dziewczyną. Wypytaj po a różne rzeczy, a w momencie kiedy się wycofa, szybko pobiegnij w tym samym kierunku. Nagorny zniknął. Wróć do pomieszczenia po zbiornikami - spotkasz tu teraz technika, który otrzymał się przed Nagornym. Pogadaj z nim, a otworzy Ci drzwi w sąsiednim pomieszczeniu (wcześniej musisz je obejrzeć). Sprawdź komputer (Radar terminal), do czym zerknij na znajdującą się tu szafkę (po prawej stronie przy ścianie). Otwórz szafkę, wejdź do środka i wciśnij klawisz akcji, a otworzy się skrytka przejścia. Po chwili trafisz na drabinkę po prawej - wdrap się do niej wysoko do góry. Jest udaj drugą drabinkę - kiedy wyjdziesz na górę, uważaj na strażnika. Zabij go, a włączy się krótka scenka wideo. Nadaj e-maila do Chi, do Nagorny się zwyra, wybierając opcję numer 4 (Get a radar). Dostaniesz szybko odpowiedź, niestety niezbyt zadowalającą (ech, kobiety). W pokoju, w którym się znajdujesz, spotkasz technika - pogadaj z nim, a dostaniesz hasło. Celuj się do komputera obok skrytego przejścia (Radar Terminal) a będziesz miał dostęp do kontroli radaru. Po chwili dostaniesz tak e-maila od Chi. Raz jeszcze skorzystaj z skrytego przejścia i wyjdź drabinką na samą górę. Chi podleci helikopterem, po czym zostaniesz poproszony o wleciadie Cb oznaczonego numerem dwa...

REFINERY

Wróciłeś w znajome miejsce - spróbuj otworzyć metalowe przejście do prawej ekranu, a następnie pogadaj z Kostovem. Po lewej stronie ekranu jest przejście tunelem. Tam też się skieruj. Dojdziesz do strażnika rozmawiającego z jednym z gorników. Zajdź go od tyłu i pozbaw złudzeń. Kosiew tymczasem uciszy ocalałego technika - możesz z nie spokojnie porozmawiać. Uruchom znajdującą się do lewej strony dźwignię - niestety do chwili wraca do pierwotnego położenia. Zapytaj o nią technika. Po krótkiej wymianie zdań wycofaj się z tunelu i pobiegnij pod dotychczas zamkniętą bramę, a właśnie dzięki pomocy zastrzelonego gościa będziesz mógł przez nią przejść. Omiń lasery i szu-



kające działka oraz zlikwiduj strażnika. Idź dalej. Kostov do drodze zabije jednego z techników. Po chwili napotkasz ich jeszcze trzech. Kiedy się cały czas prosto, aż dojdziesz nad mostek. Przejścia blokuje strzelające działko, zapytaj o nie Kostova. Wypytaj do później o samego siebie (brzmi idiotycznie, nie?), wybierając opcję Gregor, a do chwili zacznie na strzelać, oskarżając Cię przy okazji, po umożliwi bezpieczne przebiegnięcie na drugą stronę. Szybko pojawi się tam trzech strażników, których musisz zlikwidować. Tymczasem Kostov nie ma jak do Ciebie dołączyć i pójdzie szukać innej drogi. Od teraz radzisz już sobie sam - skieruj się w góry ekranu, do kolejnego tunelu. Za jednym z wagoników ukryli się jeszcze jedno strażnik, załatw do zatem i podejdź do terminala, którym otworzysz drzwi. Wróć się otwarty, a po ich przejściu znajdziesz się w dużym, okrągłym pomieszczeniu. Porozmawiaj z obecnymi tu dwoma gostkami, a dowiesz się, że terminał obok jest zepsuty. Pamiętaj jednak, do ta ruski sprzęt i wskaż do z pięciodziałek jak marzenie. Za pomocą REMORY odblokujesz windę (wybierz opcję numer 3). Windą wyjedziesz do góry i znajdziesz się po zewnątrz. Skorzystaj z pobliskiej drabiny, przyjrzyj się skrzyni i przejdź przez nie. Spotkasz tu profesora Tolstova, a po krótkiej rozmowie zaaplikuje strażnik, którego musisz zlikwidować. Hałas zwabi jednak robota - uciekaj czym prędzej przez obok. Tolstov zostanie postrzelony, a Ty zajdź drabinę po dół i skręć w drzwi do lewej strony ekranu (wyjdź schodkami). Szybko umiejscow EMP Mine w odpowiednim siecie i zmykaj na zewnątrz. Po chwili robota musz z głowy, a po wyjściu EMP przeszukaj ciało żyjącego jeszcze Tolstova. Profesor po chwili umrze, a Ty wyjdź oknem, zsuń się na dół po drabinie i skręć w drzwi po prawej stronie ekranu. Wymanewruj strażnika (skradaj się) i wyjdź drabiną po wyższą kondygnację. Przy wiadzie użyj karty W zdobytej od Tolstova i wyjedź na górę. Wejdź na tzdmocnienia i szybko chwyć się poręczy nad głową, już przy samym końcu. Zabij dwóch strażników i zaraz przed świerciowskim ogniem skręć w prawo. Wdrap się po drabinie na górę, a następnie zajdź na dół z drugiej strony. Przeszukaj ciała strażników i udaj się dalej tzdmocnieniem. Zabij kolejnego strażnika i pociągnij za dźwignię zasilania (jest wiszpodal jego ciała). Windą zjedź na dół i załatw dwóch gości, do czym umiejscow bombę obok panelu kontrolnego (sam środek machiny). Uciekaj drzwiami do lewej i pomóż Kostovowi załatwić strażników. Udaj się teraz w góry ekranu, do jednych drzwi

prowadzących do wnętrza budynku - tym razem w ich sterowaniu pomogą Kostev. Zejdź schodkami na dół i przejdź przez drzwi obok. Dalej prosto, na schodkach do góry i w drzwi na prawej. Jesteś na zewnątrz - załatw dwóch strażników i wskakuj do windy. Jeszcze trzech kolesi do zaszczelenia i panowanie wioda, choć tym razem w dół. W podeszczeniu z przyszłością zlikwidu jednego strażnika, przejdź przez drzwi o góry ekranu i skręć w pierwsze drzwi na prawo (kolejny strażnik do zabicia). Teraz idź tyłu wyjdź na zewnątrz (panoramy teren, to tu zaczynałeś całą grę) i obejrzyj efektowną cut-scenkę.

MAINLAND BASE

Wyjdź do drabinie na zewnątrz i skradając się przejdź przez śliskę. Cord automatycznie ukryje się za skrzynią. Przejdź pod ogrodzenie, za którym gdzieś są dużych rozmiarów opona (druga leży na ziemi obok). Przesuń ją i wejdź na twoje pozycji przez nowo powstałe przejście. Bądź niezwykle ostrożny, by strażnicy Cię nie dostrzegli i skieruj się na wprost, aż do budynku bez dachu, z drabiną obok drzwi. Wejdź do niej na góry i zajrzyj przez okno - jeden za strażników ogląda TV. Poruszaj dwa razy antoną i ukryj się za skrzynką (w silu) obok drabiny. Strażnik za chwilę przyjdzie sprawdzić co jest grane, a Ty uciesz do szybkim ciosem z łyku. Przeszukaj ciało, weź kartę dostępu i zajdź drabiną na dół. Obok są drzwi, które teraz otworzysz dzięki zdobytej karcie. W pobliżu telewizora jest przycisk, który uruchomi. Za momentem zjawi się w środku zaniepokojony strażnik którego zlikwidaj. Wyjdź na zewnątrz i udaj się do pobliskiego budynku, drzwi starszej ponownie za pomocą karty dostępu. Pogadaj na znajdującym się tu technikiem, a potem wkład EMP Mine w odpowiednie miejsce. Korzystając z komputera przywołaj oba roboty. Po krótkiej chwili będziesz je udaj z głowy, a technik nie dość, że zdradzi Ci ważną informację, to jeszcze będzie wytrwale dziękował. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się nieopodal do budynku wbudowanego w skałę, z zamontowaną boczką z gazem na dachu. Przekręć kółko tak, by gaz zaczął się ulatniać, a następnie skorzystaj z zapalniczki. Odczekaj wysoki, gwałty budynek, przejdź przez zakratowaną bramę (użyj karty) i dalej do góry do schodach i w pierwsze drzwi na lewej. Zerknij przez okienko, a dostrzeżesz robota za konsolety. Skorzystaj z drabinki, wyjdź na góry i zabij strażników. Za pomocą MEMORY uruchom panel wyrzutnika rakiet (SAM Launcher), numerz cel i wyślij jedną. Wycofaj się dź pod kartę z otwartym przejściem (to tam, gdzie przestrzeliłeś oponę), starając się nie zwrócić na siebie uwagi trzech stojących nieopodal strażników. Idź cały czas prosto, dź do bunkra, przez którym zabij dwóch gości. Wejdź do środka i uruchom konsolety. Wyjdź z bunkra, przejdź przez kładkę i dalej w dół na drabinie. Będziesz świadkiem ciekawej sceny, w wyniku której Kostev odejdzie na lepszy świat. Do terminala przy drabinie załadaj wyskany wcześniej kod - drzwi się otwarte. Idź cały czas prosto, na drodze eliminując wspólnie z Chi czterech strażników. Nagle włączy się alarm i będziesz zmuszony zabić jeszcze jednego strażnika i trzy mini roboty. Schodami wyjdź na góry i dalej nową drabinką znów do góry (na drodze stoją następnych dwóch strażników). Zabijając nowych gości idź cały czas prosto przez coraz to kolejne drzwi. W nowym momencie Chi otworzy skrzynię, z której wyskoczą dwa mini-roboty. Idź dalej drzwiami na wprost i zastrzel jeszcze dwóch strażników. Zbadaj konsolety i zjedź windą na dół. Nie chcę się powtarzać, ale tak - znów jest do załatwienia dwóch przeciwników. Użyj konsolety, a następnie windy. Przez okienko dostrzeżesz robota, wsadź w odpowiednie odejścia EMP Mine, a następnie użyj wszystkich możliwych opcji w stojących nieopodal komputerach (wyjdź Cable car i otwórz drzwi). Po chwili zjawi się robot, który w momencie zostanie unieszkodliwiony. Za pomocą komputera wyślij Cable car na wyspę i podam (trzeba robić wszystko maksymalnie szybko) przebiegnij przez pomieszczenia z którego przyszedł robot, drzwiami wyjdziesz na zewnątrz i zauważ cały czas w lewo. Jeśli zdążysz i wszystko nie odjedzie zbyt wcześnie - zakończysz pomyślnie misję.

ISLAND BASE

Przykucnij za paczkami, odczekaj aż podejdzie strażnik i wciąż na ciosem z łyku. W pobliżu jest terminal, dzięki któremu "oczyścisz" sobie dalszą drogę (trzy razy przesuń opcję Clockwise). Bezkarnie chodzi tutaj o przeszkolenie kierunku przesuwu taśmociągu, ku któremu robi podniosie alarm. Wejdź na taśmociąg i bezpiecznie "przejedziesz" na drugą stronę. Uważając na robota wyjdź do drabinie na górę. Załatw kaszelsiastnie strażnika, do czym skorzystaj z terminala. Wybierz dwukrotnie opcję Anti-clockwise, na czym przejdź kawałeczek w prawo i wejdź na taśmociąg. Załatw od tyłu strażnika, zabierz za ściany Power cell i skorzystaj z terminala. Tym razem tylko raz przesuw Clockwise i udaj się do taśmociągu. Od tej chwili bardzo uważaj na robota - nie może Cię dostrzec. Skradając się wbiż EMP Mine, a potem ukryj na podłami. Po chwili robota masz z głowy. Wyjmij EMP i wezwij windę - niestety nie ma zasilania, nie na ścianie do lewej (jest miejsce na Power cell) - użyj go, i spokojnie zjedź windą na dół. Przejdź przez drzwi na korytarz, dalej na schodach do góry. Przejdź przez kolejne drzwi, aż dojdziesz do windy. Spróbuj ją przywołać (przełącznik), potem skieruj się w stronę drzwi. Zerknij tu tylko na moment (do prawej jest robot) i cofnij kawałek do pobliskiego pokrętła-koła (Valve wheel). Przestaw je, a przybiegnie technik. Temu ostatniemu daj wyłączyć ulatniający się gaz i zjedź windą na dół. Biegnij na wprost (strażnicy Cię nie zauważą), przejdź przez drzwi i dalej schodami na górę. Teraz drzwiami do lewej strzale ekranu. Załatw strażnika i wstaw EMP Mine. Innymi drzwiami wyjdź na długawy i kręty korytarz, przejdź go, a znajdziesz się w pomieszczeniu ze strażnikiem i robotem. Tego pierwszego załatw, a drugiego nakieruj do połowy z EMP. Po chwili masz go z głowy (nie zapomnij wyjąć EMP). Korytarzem wróć do miejsca, skąd zwabiłeś robota i drzwiami na lewej strzale ekranu wejdź do nowego pomieszczenia. Schodami w dół, dalej przez drzwi, zabij strażnika, potem windą na dół (idź dalej) - kiedy robot na chwilę zniknie - przejdź przez drzwi na lewej strzale ekranu. Znajdziesz się w niecekawym miejscu - magnetal z orzotrzymywanym tu technikiem. Po chwili wyjdź i ukryj się za podłami (na skanerze możesz sprawdzić gdzie akkurat jest robot). Kiedy robot patrzy w przeciwnym kierunku pasć się biegiem do drzwi na prawej strzale ekranu. Teraz na Twojej prawej znów są drzwi, pośrodku jeszcze jedne, a nie schody w dół i wreszcie jesteś (w) przy dźwigu, w którym przetrzymują Aleksa(ndrę). Po krótkiej wymianie zdań wróć do miejsca, w którym na prawej będziesz miał strażnika i robota. Skradając się i chowając za paczkami przejdź przez nie używane jeszcze wcześniej drzwi (wszystko w momencie, gdy z lewego korytarza przybędzie inny robot i ten pierwszy obróci się w jego kierunku). Po chwili znajdziesz się w pokoju dowodzenia - załatw po cichu znajdującego się tu strażnika. Skorzystaj z pokojowej konsolety, spróbuj odblokować drzwi numer 2, a następnie zablokuj drzwi numer 4 (w momencie gdy robot - pomarańczowa kropka - jest w obszarze między drzwiami 1, 3 i 4). Po chwili zablokuj drzwi w B | 10, a kiedy jedna z robotów znajdzie się w pokoju blokowanym przez drzwi 7 | 10, zamknij właśnie siódemkę. Później zamknij ostatniego robota drzwiami w 12. Odblokuj (oraz B | 11. Uff - koniec roboty przy konsolecie, idź znów przez drzwi do prawej. Załatw dwóch strażników i dalej w kierunku windy. Wsiądź do niej i zjedź na dół, na poziom pierwszy (Quayside). Zabezpiecz tu kilku strażników i robota - szybko wyjedź na poziom drugi (Reactor). Sprawdź pierwsze, najbliższe drzwi i udaj się do drugich. Zajdź na schodach, aż cichu zlikwidaj strażnika i za pomocą konsoli przeczytaj info o reaktorze, do czym odblokuj drzwi. Nie zajmuj się nim jednak - wsiądź do windy, później zajdź do schodach na dół i pogadaj z technikiem. Wróć do głównej windy i wybierz poziom piąty (Cable car docking). Wsadź EMP Mine, schowaj się za podłami i strzel do robota - do chwili masz go z głowy. Zabierz EMP, odczekaj pokrętło-koła (Valve wheel), użyj do i wróć na poziom drugi (Reactor). Po wyjściu z windy skręć w pierwsze drzwi do lewej i pokrętłem wyłącz pompę. Teraz biegiem do zapisanego pomieszczenia, do windy, później schodkami na prawej, znów do windy i na jej opuszczenie znów do kolejnej, na prawej strzale ekranu. Jesteś na poziomie pierwszym (Quayside). Załatw strażnika, później pozostaje tylko iść schodami do góry i sprawdzić komputer na środku.

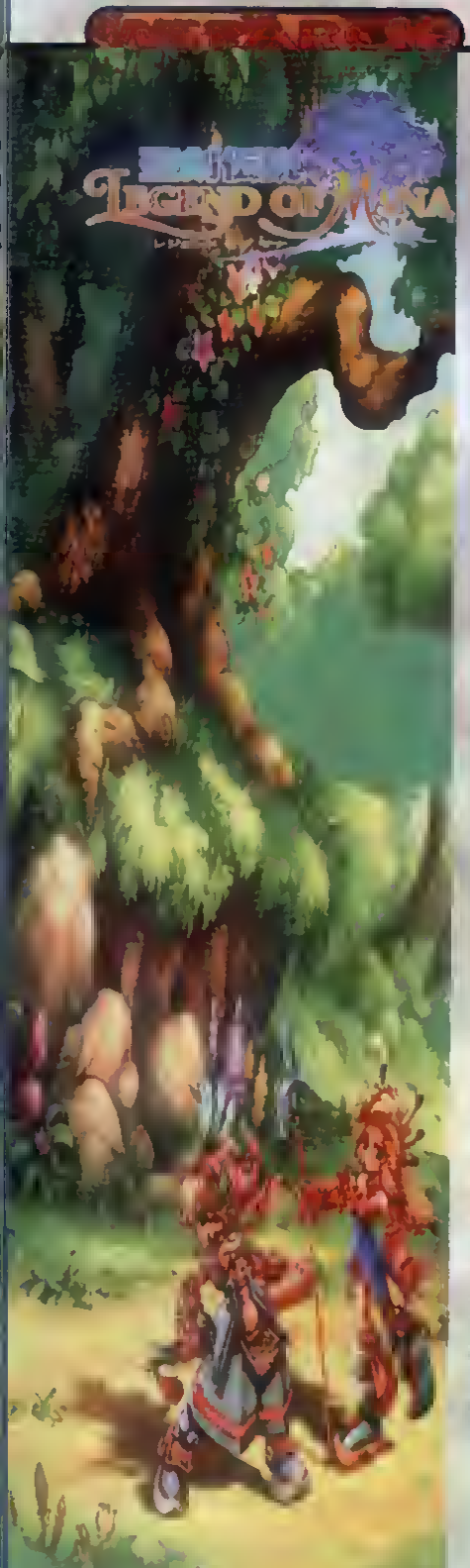
ESCAPE ISLAND

Masz 30 minut na ucieczkę. Odczekaj głównej windy i zjedź na poziom pierwszy (Quayside). Włączy się krótka scenka, na czym sprawdź teren - dostrzeżesz zbiżony most (nie do się przejść dalej). Wróć się kawałek i wyjdź schodami do pomieszczenia, w którym zakończyłeś poprzedni etap. Użyj komputera do podniesienia mostu, niestety z braku mocy operacja ta się nie uda. Musisz wyjechać główną windą na poziom piąty (Cable car docking). Po drabince wyjdź do góry i na terminalu wybierz trzykrotnie opcję Clockwise. Taśmociągiem do prawej (nie schodź na dół!) dojdziesz do kolejnego terminala, tam raz zaznacz Clockwise. Przejdź przez taśmociąg, weź Power cell za ściany przy windzie i wracaj do windy głównej (na drodze raz musisz przestawić taśmociąg, dwukrotnie wciśnij Clockwise). Zjedź na poziom pierwszy i udaj się do pokoju w którym kończyłeś poprzedni etap. Użyj Power cella za ścianę, a potem za pomocą komputera podnieś most. Przejdź przez niego, zabij trzech strażników i przyjrzyj się kolikopterowi. Trzeba wymienić pewną część - wróć do komputera i przeczytaj info o swym urządzeniu (84 Spiral). Wróć do windy i wyjedź na czwarty poziom (Manufacturing). Przejdź przez drzwi, potem dwa razy w prawo. W pokoju znajdziesz poszukiwany element, a właściwie dwa (jeszcze Limpet mine). Wróć się do windy i wyjedź na poziom trzeci (Security). Odszukaj teraz miejsce, gdzie jest przetrzymywana Aleksandra (rozległe pomieszczenie jest znany - gralee tu w poprzednim etapie). Pogadaj z nią chwilę, a następnie użyj na drzwiach miny (Limpet mine). Po krótkiej rozmowie wróć do głównej windy, zjedź na poziom pierwszy i idź do helikoptera. Użyj do Spirali (no sprawie - wszyscy w trójkę bezpiecznie opuścicie wyspę.

SUBMARINE

Załatw wspólnie z Chi dwóch strażników i wejdź do drabinie do wnętrza łodzi. Zabij dwóch kolejnych gości i przejdź przez drzwi do prawej strzale ekranu idź prosto, zabij strażnika, przejdź przez drzwi, do czym zabij jeszcze jednego kolesia (siedzie windą). Spróbuj otworzyć drzwi obok windy, do czym skorzystaj z tej ostatniej. Po drabince zajdź na dół i zabij dwóch strażników. Do góry wyjdź następną drabinką i sprawdź zawartość sejfu znajdującego się w nowo odkrytym pokoju. Skorzystaj z pobliskiej windy, potem przejdź przez drzwi na lewej strzale ekranu. Pogadaj na znajdującym się w korytarzu gościem i idź dalej, mijając pomieszczenie z dwoma technikami. W następnym korytarzu zabij strażnika i przejdź przez drzwi. Spróbuj otworzyć sejf, do czym ruszaj w drugę powrotną. Po przebiegnięciu kilku korytarzy włączy się wstawka - Chi zostaje złapana. Przejdź przez drzwi i pogadaj z kapitanem łodzi. Dostaniesz kod do sejfu - udaj się tam natychmiast (to dokładnie przeciwny koniec łodzi). Z sejfu weź potrzebny klucz. Wracając się zostaniesz zaatakowany przez Lukyano. Kiedy tylko wstawka dobiegnie końca, wciśnij guziku dwukrotnie. Poprawnie niewiele z niego zostanie, nie od czego są korytarzy. Gorzej, że straciłeś pistolet. Udaj się dalej korytarzem i w pomieszczeniu na środku stołu użyj klucza na komputerze (terminalu). Zjawi się sam Nogarov, którego na krótkiej pogawędce przygniecie drabina - facet zwyczajnie ma pecha. Przeszukaj na i zabierz klucz (niestety, to jeszcze nie ten do zatrzymania wybuchu). Teraz podam - ile do eksplozji pozostały sekundy - zjedź windą na dół, z sejfu weź klucz i wróć do góry. Użyj klucza i zatrzymaj kombo Świat uratowany, nazostaje jeszcze tylko uwolnić Chi. Idź w prawą stronę łodzi, wyjedź windą do góry, a później na drabince w dół. Za pomocą kluczyka zabranego Nagarovowi uwolnij Chi i szybko uciekajcie na zewnątrz łodzi. Na wszystko macie nieopełna minutę - nadlaci Aleksandra, a Cord może powlecić sobie kolejny model na ścianie. Takie pozostaje satysfakcja z ukończenia ICO...

SHIVA





Dzień dobry Państwu! Tak, jak obiecałem, przesyłam drugą, obszerną część opisu tej znakomitej gry. Ze względów objętościowych nie wymieniłem wszystkich napotkanych w elementów składowych LEGEND OF MANA, jednakże opis wszystkich misji oraz większości spraw technicznych powinien Wam tak na razie wystarczyć - resztę szukajcie w gdzieniejszych edycjach "Kącika RPG". No to Let's Continue!

KUŹNIA

Sekcja ta to jedna druga Nata, która jednak z przyczyn technicznych nie zmieściła się w tym numerze, dlatego podam tylko podstawowe prawa rządzące "Forgingiem".

Z bronią sprawa jest prosta - najczęściej materiałami na nie są metale oraz skały pochodzenia pozaziemskiego (Aerolite), gdyż dają największą wytrzymałą siłę ataku.

Co do opancerzenia, to dzieli się ono na trzy kategorie, dla każdej z których należące są dane Primary Materials. I tak:

- Zbroje ciężkie (Armor, Headwear, Helm, Boots, Gauntlet, Shield) - do ich produkcji najlepiej nadają się takie materiały, jak Metals, Rocks oraz Aerolite.
- Zbroje lekkie (Mantle Hat, Shoes, Robe) - tutaj najlepsze wydają się Fabric, Hide oraz Scales.
- Akcesoria (Pendant, Ring) - to oczywiście drogocenne kamienie, takie jak np. Ruby, czy Lapis.

Jeśli chodzi o Secondary Materials, czyli materiały służące do wzmocnienia i obdarzenia magicznymi właściwościami wszelkiego wyposażenia, to sprawa się dramatyzuje, gdyż wyskakuje nam wiecznie to olbrzymia Nata, a której wspominałem. Przynajmniej z samym tym wprowadzeniem sprawa jest w miarę prosta - chcąc nadać broni lub elementu np. Shoes, wtłaczamy w nią dwa Elemental Coin i jeszcze raz wykonujemy Altering korzystając z innego "wykończonego" przedmiotu (choćby tego mocnego). Jest to zasada "przedostatniego wprowadzenia" - aktualnie wtłaczany przedmiot uruchamia właściwość wprowadzanego poprzednio. W przypadku niektórych takich materiałów, dla wyzwolenia ich ukrytych właściwości konieczne staje się posiadanie w docelowej broni lub pancerzu wysokiej wartości nasycenia danym elementem (np. Jinn lv. 4). I jeszcze jedno - w razie Alteringu dużej ilości przedmiotów, gdy zapełnione zostaną wszystkie trzy miejsca na bliskie Powers, kolejne wprowadzone właściwości spowodują wyrzucenie najwcześniejszej z tej listy.

Kilka słów na temat rodzajów tych przedmiotów. Absolutnie należy wystrzegać się używania Eyes, gdyż skryte w nich Pixie powodują negatywne zmiany parametrów oraz niezwykle trudno się tak pozbyć (chociaż nieużyteczne jest, to mogą się jednak do czegoś przydawać... Zobacz tylko wiedźmi, no czego! Ulubionymi Materiałami są owoce, dlaczego dorodnością brzmi wklepywanie gruszki w imperek - większość z nich daje elementy Druid, lecz niektóre potrafią zabezpieczać przed anomaliami stanów (otrutnie w akcesoriach) lub zwiększać parametry atrybutowe. Pozostałe Secondary Materials posiadają całe mnóstwo różnorodnych ukrytych właściwości, co stanowi istny raj dla amatorów "wyłębiania się" w daty oRPeG.

TECHNIKI SPECJALNE

Każdy ze "specjali" określają trzy główne cechy - zasięg lub obszar ataku, wielkość zadawanych obrażeń oraz zdolności bojowe, jakie należy posiadać, aby się technikę owyed nauczyć. Nauka to zaś jest długa i trudna obrastała co czym golego, dlatego stryszkom, że w uczeniu tym pomaga przyporządkowanie do walki owyed wymaganych zdolności dojowych (jeśli jest ich więcej niż dwie, to trzeba sobie którąś wybrać). Poza tym dobre efekty daje dobieranie techniki gościadających silniejszą kontynuację, która ułatwia rozpoznanie choćby z nazwy (np. Superslugger i Ultraslugger).

Tostalik specjalnych jest bardzo duży, lecz głównie tylko ostatnie z listy dla każdej broni posiadają maksymalną efektywność (duży obszar lub zasięg oraz odpowiednie obrażenia).

Technika	Zasięg / obszar	Obrażenia	Efekt
KNIFE			
27. Ammunition	średni, na wprost	średnie	
Zdolności: Lunge			
28. Rising Eagle	mały przedni obszar	małe	
Zdolności: Jump			
29. Vortex of Death	okoliczne jednostki	małe	
Zdolności: dpio			
30. Vapor Blade	średni, na wprost	małe	
Zdolności: Somersault			
31. Sonic Wave	daleki, na wprost	małe	
Zdolności: dash-Roll			
32. Rising Dragon	średni przedni obszar	małe	
Zdolności: High Jump			
33. Crescent Moon	średni przedni obszar	małe	stan
Zdolności: Moonsault			
34. Eclipse	okoliczne jednostki	małe	
Zdolności: dash-Flip			
35. Delight	średni	średnie	zamknięcie
Zdolności: diing, Double Jump			
36. Puppet	krótki	średnie	
Zdolności: Retreat, Cheer			
37. Cobra Fang	krótki	średnie	
Zdolności: Push, Retreat			
38. Ninja Drop	krótki	średnie	
Zdolności: Grapple, Evade			
39. Prowling Cat	krótki	duże	
Zdolności: dash-Roll, somersault			
40. Dual Slasher	krótki	średnie	
Zdolności: Lunge, Whirl			
41. Dancing the Mist	daleki, na wprost	duże	
Zdolności: dash-Roll, Back-Flip, Lunge			
42. dark Assassin	wszystkie jednostki	małe	ślepe
Zdolności: Evade Spin, Crouch			
43. Dance of doom	średni	duże	
Zdolności: Relentless Lunge, Evade, High Jump			
44 Leaking Blade	krótki	bardzo	
Zdolności: Whirl, Dash, Taunt			
45 Aerial Master	mały przedni obszar	ekstremalne	
Zdolności: Flip-Kick, Spin, Crouch, High Jump			
46 Phoenix	okoliczne jednostki	duże	
Zdolności: Cheer, Evade, Double-Jump, Defensive Lunge			
SWORD			
47 Ini Strike	średni	średnie	
Zdolności: Lunge			
48 Cutting dawnbee	średni	średnie	stan
Zdolności: Jump			
49 Ionostream	okoliczne jednostki	małe	
Zdolności: dpio			
50 diving Sun	krótki	średnie	
Zdolności: Crowed			
51. Triple Tiger	średni	średnie	
Zdolności: somersault			
52. dingo Launcher	krótki	średnie	stan
Zdolności: dash-Roll			
53. Cutting Pipe	średni	duże	
Zdolności: High Jump			
54. Bird of Prey	przedni obszar	małe	
Zdolności: Moonsault			
55 Corkscrew	mały tylny obszar	średnie	Del Up
Zdolności: dash-Flip			
56. Cross Strike	krótki	średnie	
Zdolności: High Jump, Lunge			
57. Tiger Claw	krótki	średnie	
Zdolności: Somersault, dash-Roll			
58. Clone Sweep	średni	średnie	
Zdolności: diido, Retreat			
59. Dragon"s Tail	średni	średnie	
Zdolności: Tackle, Back-Flip			
60 Orbiting Blades	przedni obszar	małe	Del Up
Zdolności: dpio, Defensive Lunge			
61. Mother of Truth	średni	duże	
Zdolności: Taunt, Push, Moonsault			
62. dimensional diado	krótki	duże	
Zdolności: Push, Whirl, Somersault			
63. Isolation Death	krótki	duże	
Zdolności: Grapple, Lunge, Retreat			
64 Dynamite X	średni	duże	
Zdolności: Jump, Crouch, Cheer			
65 Terminal Calamity	krótki	ekstremalne	
Zdolności: Whirl, Back-Flip, Spin, Lunge			
66 Double Dragon	krótki	duże	
Zdolności: Toss, Evade, Crouch, High Jump			
AXE			
67. Deep diver	średni	średnie	stan
Zdolności: Lunge			
68. Axe Bomb	mały przedni obszar	średnie	
Zdolności: Jump			
69. Tornado	okoliczne jednostki	małe	
Zdolności: dpio			
70 Electronic Yo-yo	średni, na wprost	średnie	
Zdolności: dowersault			

71. Retribution przedni obszar małe
Zdolności: Back-Roll
72. Bird Of Prey pojedyncze jednostki małe
Zdolności: Moonscull
73. Ścinacz Sprzężeń sąsiadujące jednostki średnie Powrót
Zdolności: Back-Flip
74. Rising Sun krótki średnie
Zdolności: Cross
75. Cutting Plow średni duże
Zdolności: High Jump
76. Ice Bomber krótki Duże
Zdolności: Srede, Dash
77. Blade Wings krótki średnie
Zdolności: Toss, Back
78. Boulder Rush daleki, na wprost Odstrzelone
Zdolności: Back-Flip, Tackle
79. Drilling Blade przedni obszar małe Dol Up
Zdolności: Spin, Defensive Lunge
80. Cross Strike średni średnie
Zdolności: High Jump, Lunge
81. True Strike krótki Duże
Zdolności: Whirl, Somersault, Moonscull
82. Dynamite X średni Duże
Zdolności: Jump, Crunch, Cheer
83. Time Burst krótki duże All Up
Zdolności: Push, Spin, Srede
84. Karma duży przedni obszar ekstremalne Dol Up
Zdolności: Cheer, High-Jump, Srede, Counterstrike

2H SWORD

90 Lunging Ore średni średnie
Zdolności: Lunge
88. Rising Crush średni średnie
Zdolności: Cross
87. Spiral Wave średni, na wprost małe
Zdolności: Somersault
86. Witch Reade krótki średnie sąsiednie
Zdolności: Back-Roll
90 Impulse krótki małe
Zdolności: High Jump
92. Shield Breaker średni średnie
Zdolności: Jump
91. Miedzisober wszystkie jednostki małe
Zdolności: Spin
92. Miedzwalker krótki średnie
Zdolności: Moonscull
93. Spleśbolade krótki średnie
Zdolności: Back-Roll, Back-Flip
90. Rain of Blood krótki średnie
Zdolności: Toss, Double Jump
99. Bring It On krótki duże Pow Up
Zdolności: Retreat, Taunt
96. Marble Stream daleki, na wprost średnie
Zdolności: Evade, Lunge
97. Skallsplitter średki duże
Zdolności: Whirl, Jump
98. Repetitive Three średni duże
Zdolności: Tackle, Back-Flip, Lunge
99 Soulsharinger duży przedni obszar duże Dol Up
Zdolności: Chem, Moonscull, Crunch
100 Triple Offense krótki duże
Zdolności: Evade, Somersault, High Jump
101 Long Swipe średni, na wprost ekstremalne
Zdolności: Crunch, Reload, Counterattack, Counterstrike
102. Raging Pain średni ekstremalne
Zdolności: Srede, Flip-Kick, Jump, Taunt

2H AXE

103. Shadowlge średni średnie
Zdolności: Lunge
100. Rising Claw krótki średnie
Zdolności: Jump
103. Flying Sawblades wszystkie jednostki małe
Zdolności: Spin
100. Boiling Threat daleki, na wprost średnie
Zdolności: Somersault
107. Blurred Ice tylny obszar małe
Zdolności: Back-Flip
100. Rising Crush krótki średnie
Zdolności: Crunch
100. Spiral Wave średni, na wprost małe
Zdolności: Somersault
110 Impulse Rozy przedni obszar małe
Zdolności: High Jump
111. Divine Right krótki Duże
Zdolności: Push, Back-Roll
112. Snowfall krótki Duże
Zdolności: Toss, Spin
113. Spinning Hawk krótki średnie
Zdolności: Back-Flip, Flip-Kick
114. Tidal Wave duży przedni obszar małe
Zdolności: Srede, Defensive Lunge
115. Splashblade krótki średnie
Zdolności: Rush-Roll, Back-Flip
118. Angelic Lamberjack mały przedni obszar duże
Zdolności: Somersault, Moonscull, Rade-Flip
117 Guzzsaw of Doom średni, na wprost duże
Zdolności: Double-Jump, Somersault, Lunge
118. Spikestrike krótki duże
Zdolności: Whirl, Slide, Moonscull
110. Sparkling Rampage daleki, na wprost ekstremalne
Zdolności: Retreat, High-Jump, Spin, Tackle

HAMMER

100. Repentsinger średni średnie
Zdolności: Lunge
101. Big Bang średni średnie
Zdolności: Jump
122. Nismo Odległe jednostki małe
Zdolności: Spin
123. Mole-Healing daleki, na wprost małe
Zdolności: Somersault
124. Ground Zero przedni obszar małe
Zdolności: High Jump
125. Rising Crush krótki średnie
Zdolności: Crunch
100. Miedwalker krótki średnie
Zdolności: Moonscull
127. Retribution przedni obszar małe
Zdolności: Back-Roll
100. Blazlop Hammer krótki duże
Zdolności: Retreat, Tackle
125 Double Impact średni średnie
Zdolności: Somersault, Moonscull
130. Thor's Hammer krótki średnie stun
Zdolności: Toss, High Jump
101. Rocklsplitter krótki średnie
Zdolności: Whirl, Jump
132. Tidal Wave duży, przedni obszar małe
Zdolności: Evade, Defensive Lunge
133. Ultra Ringger mały Duże
Zdolności: Toss, Retreat, Lunge
134. Intervention duży przedni obszar duże
Zdolności: Double-Jump, Spin, Somersault
135. Uplcane krótki Duże
Zdolności: Crunch, Cheer, Jump
136. Pearly Gates krótki ekstremalne
Zdolności: Toss, Retreat, Lunge, Spin

SPEAR

137 Lancer średni średnie
Zdolności: Lunge
100 Mighty Javelin przedni obszar małe
Zdolności: Jump
130 Twister okrągłe jednostki małe
Zdolności: Spin
100 Dragon's Rite daleki, na wprost średnie
Zdolności: Somersault
141 Furious Caplar wszystkie jednostki małe
Zdolności: High Jump
142. Nekolnac Soncer krótki średnie
Zdolności: Moonscull
143. Lancenator średni średnie
Zdolności: Jacks, Crunch
144. Cyclone Racer średni średnie
Zdolności: Spin, Lunge
145. Rowind krótki średnie
Zdolności: Back-Roll, Moonscull
146. Fool's Play krótki duże
Zdolności: Toss, Srede
147. Holy Light mały przedni obszar średnie
Zdolności: High Jump, Somersault
100 Triple Hyperarmacy średni Duże
Zdolności: Lunge, Crunch, Spin
149. Deadly Grandeng krótki Duże
Zdolności: Rush, Taunt, Slide
150. Chrome Ray krótki duże
Zdolności: Rush-Roll, Defensive Lunge, Grapple
151. Raging Fury średni Duże
Zdolności: Tackle, Srede, Lunge
152. Lo and Behold mały ekstremalne
Zdolności: Crunch, Moonscull, Double-Jump, Spin
150. Blue Dragon daleki, na wprost duże
Zdolności: Evade, Retreat, Spin, Defensive Lunge

STAFF

144. Gust średni średnie
Zdolności: Lunge
100. Point II Black przedni obszar średnie Pow Down
Zdolności: Jump
100 Attainment sąsiadujące jednostki małe
Zdolności: Spin
157. Holden Pyres Odległe jednostki małe Mag Up
Zdolności: Crunch
100. Bubbles przedni obszar średnie Mag Down
Zdolności: High Jump
150. Blaze mały przedni obszar średnie Mpo Do
Zdolności: Moonscull
100 Role okrągłe jednostki małe Mpo Up
Zdolności: Evade
101. Purgatory średni średnie Mpo Do
Zdolności: Tackle, Cheer
102. Flower of Sold okrągłe jednostki średnie
Zdolności: Evade, Retreat
102. Fire and Ice średni średnie
Zdolności: Somersault, Rade-Flip
100 Rules of the Fall sąsiadujące jednostki średnie
Zdolności: Spin, Moonscull
100. Song of Ice Spirits wszystkie jednostki Duże
Zdolności: Spin, Srede, Taunt

GLOVE

160. Bloody Knuckles średni średnie Pow Up
Zdolności: Lunge
107. Lightnigo High średni średnie Rise
Zdolności: Jump
100. Whirlwind Rise okrągłe jednostki małe
Zdolności: Spin
100 Jawbreaker krótki średnie
Zdolności: Crunch
170 Boiling Slam krótki średnie
Zdolności: Somersault
171. Flip Threat średni średnie
Zdolności: Back-Roll
172. Moonscull Stomp krótki średnie
Zdolności: Moonscull
173. Rising Swing mały średnie cios
Zdolności: Grapple, Spin
174. Tiger Driver 91 krótki Duże
Zdolności: Grapple, Crunch
175. Northern Lights krótki Duże
Zdolności: Grapple, Jump
176. Mental Horrior sąsiednie jednostki średnie
Zdolności: Counterattack, Counterstrike
177. Sparkly Feet średki duże
Zdolności: Toss, Srede, Double-Jump
170. Cough Drop krótki duże
Zdolności: Grapple, High-Jump, Back
179. Fist of Ice Horse Star średni Duże
Zdolności: Lunge, Grapple, Srede
100. Flips of Thunder krótki Duże
Zdolności: Back-Roll, Back-Flip, Flip-Kick
101. Power Combo krótki duże
Zdolności: Grapple, Rush, Retreat, Lunge
102. Gravity Drop krótki duże
Zdolności: Toss, Crunch, High-Jump, Grapple
103 EarthQuake tylny obszar ekstremalne
Zdolności: Rush-Roll, Rush-Flip, Moonscull, Crunch

FLAIL

104. Dragon Tooth średni średnie
Zdolności: Lunge
100. Rolling Sun krótki średnie
Zdolności: Jump
100. Phoenix Wings okrągłe jednostki małe
Zdolności: Spin
107. Chlorsplitter krótki średnie
Zdolności: Crunch
100. Drunken Monkey średni średnie
Zdolności: Somersault
100. Twilight krótki średnie
Zdolności: High Jump
100 Psyolone przedni obszar małe Dol Up
Zdolności: Moonscull
101. Double Dragon krótki duże
Zdolności: Moonscull, Srede
102. Back Blasher krótki średnie
Zdolności: Lunge, Whirl
103 Enter the Tiger średni średnie
Zdolności: Slide, Retreat
100 Psolnacho krótki średnie
Zdolności: Crunch Rush-Flip
100. Pagoni krótki średnie
Zdolności: Retreat, Cheer
100 Challenger średni duże
Zdolności: Tackle, Taunt, CounterRush
107. Romne"s Revel krótki duże
Zdolności: Flip-Kick, High-Jump, Lunge
100 Extreme Conditions średni duże

200 Ilości Evade, Tackle, Double-Jump
100 Looking Glass krótki duża
Zdolności: Whirl, Dash, Taunt
201 Wolverolance średniczne jednostki duże
Zdolności: Crowd, Evade, Jump, High-Jump
221 White Tiger średni średniomotor
Zdolności: defensive Lunge, Grapple, Evade, Spin

WOW

282. Truesho! długi małe dos do
Zdolności: Lunge
283. Forward Artillery przed! obszar małe
Zdolności: Jump
284. Spinshot większość jednostek małe
Zdolności: Spin
286 Handle Shower przedni obszar małe
Zdolności: Dash-Roll
288 Tri-Shot średni, po wprost krótkie
Zdolności: High Jump
287. Trick Shot małe przedni obszar duża
Zdolności: Weaponsplit
288 Dragonshot krótki średnie
Zdolności: Toss
289 Cleanup Shot średni, po wprost średnie
Zdolności: Retreat
210. Duckshot krótki duże
Zdolności: Duck
211 Flying Shallows średni średnie atak
Zdolności: Tackle, Double-Jump
212. Rain of Death średniczne jednostki średnie
Zdolności: High Jump, Spin
213. Sureshot krótki małe
Zdolności: Flip-Kick, Back-Flip
214 Carpet Bomber gryzie wszystkie jednostki średnie
Zdolności: Evade, High Jump
215 Westernshot krótki duże
Zdolności: Whirl, Back-Flip, Spin
218. Wildshot krótki duże
Zdolności: Grapple, Back-Roll, Double-Jump
217 Rain dee długi, po wprost średniczne
Zdolności: Evade, Retreat, Lunge, Counterattack

LOKALIZACJE JAJ

Lokacja	Misja	Forma	Typ jaja
Lava Highway	"ASH"		Serial
Lava Highway	"Diddle's Lotion"		Magnific
Wakiv Caverns	"Casmo"		Godly
Gate Grottos	"I ws TocoBos"		Mergo
Jungle	"Doolie Do'Cats"		Pixel
Jungle	"The Murmuring Forest"		Pixel
Lake Silma	"The Search of Faeries"		Beast
WeBare Beach	Eastern Beach		Agnatic
Duma Desert	"Floorfire"		Bridgeod
Dillon Wiza	'Whatsyerfuckassiwez"		Oddity
Junkyard	"The Infernal Doll"		Poltergeist
Pipe Snowfields	"Cmillsackjackpraxel		Dragon
88 Dancemaster	Definitive Ballista		Agnatic
Tower of Lirvas	"The Looking-Glass Tower"		Poltergeist
Sand Fortress	"I0s Ghost of Komasis"		Undead
White Forest	"Diddle Dillonpoo?"		Beast

MAGIA

Stworzenie odpowiedniego instrumentu to kwestia eksperymentowania z różnorakimi społeczeniami materiałów i Elementol Coins, co daje dziesiątki możliwych kombinacji postaci symbolizego żywiołu i jego obszaru działania. Co do tego wskazuje, to wyróżniamy sześć głównych typów:

BallaraFire / SphoraLoad - obszar działania jest kołem wędrującym i powiększającym się (w miarę trzymania klawisza) w kierunku na wprost od postaci.

CentralFire / CentleLoad - obszar to to również koło, które jednakże można dowolnie przemieszczać po polu walki

LineFire / LineLoch - obszar stanowi prosty, wydłużający się nad z przodu oraz z tyłu postaci.

FanFire / FanLach - obszar przygomina kształtem wachlarz, czyli szar obejmuje wszystkie jednostki w trójkącie równobocznym o wierzchołku w miejscu postaci.

BoaBomFire / BandomLoad - w losowych miejscach pola walki błyskawicznie otwierają się trzy kolisto obszary

BeastFire / NanutLook - obszar stanowią cztery szerokie sznury, które, zbiegając i kręcąc się koło.

Warty tu również pewną różnicę pomiędzy Lock a Fire - oddarzony pierwszą charakterystyką czar nie wyzwoli się w danym obszarze, jeśli nie będzie w nim przeciwnika, oddarzony zaś drugą odpali się nawet na pustym polu.

Jeśli chodzi o materiały używane do produkcji instrumentów, to chociaż wyżej opisane to tylko wszystkie zupełna dowolność w tej sprawie, to jednak metale (Metals) oraz drewno (Wood) wydają się dawać najlepsze rezultaty (podobno do tego można również Hide dla Drum oraz Bones dla Flute i Harp).

MISJE

Na początek parę słów o samym przebiegu gry. Wśród całego mnóstwa podaszych gościńców wyszczególnić można trzy główne jej wątki. Pierwszy z nich (Wizy jasna gwiazd razy Jumi, której przedstawicielkom jest spotkana na początku dziewczyna gana Diana i Pearl (drugi wątek dotyczy dziedzictwa Smaków, a w szczególności hasakowości pomocy spotkanemu w The DeDerworld Dragonsowi Lorcowi. Na i wreszcie ostatni motyw - Faeries i związanom z tą opowieścią takie postacie, jak Deona Escad, Watilda oraz Irvin. Jeśli chodzi o lecholeczne elementy gry, to po pierwsze warto zwrócić uwagę na upływ czasu w LEGEND OF MANA. Mamy tutaj tydzień podzielony na 8 dni, których nazwy są po prostu określeniami żywiołów (bez Wisp i Shade). Czasowi zdarza się, że dany quest można ukończyć tylko dzięki odpowiedniemu "timingowi", czyli akcję potencjalnie na przed tylko w określonych dniach tego - dni tygodnia zmieniają się w trakcie przemieszczania po mapie (przejście do sąsiedniej lokacji zajmuje jeden dzień).

Nawiązując do owych Elementów, to mamy tu drugi motyw - poziom aczyszczenia danej lokacji danym żywiołem. Wyrażone jest on przez stopień zapełnienia (od 0 do 8) koła pod symbolem danego elementu. Czasami zdarza się, że uruchomienie jakiegoś questa nie jest możliwe bez pełnego "kółka" danego żywiołu na danym terenie.

No i ostatni motyw - Mana Tree. W lewym górnym rogu mapy widać rysunek drzewa, które rozrasta się w miarę stawiania kolejnych lokacji na mapie. Gdy drzewo osiągnie maksymalne wymiary, możliwe się stają wyjątkowe gazebo, które udostępnia nam kolejną lokację oraz misję, my (aktywuje się po przez skończenie jednego z trzech głównych wątków).

W poprzednim numerze PE opisaliśmy miejsc związane z czterema początkowymi lokacjami, podczas których rzadkie można było cztery artefakty: Stone Eye, Firefly Lamp, Medallion oraz Flame. Przedstawiliśmy również część pozostałych questów gry, lecz zrobiliśmy to w formie skrótów, więc czas teraz na ich szerszy opis.

THE GORGON EYE

Za pomocą Stone Eye stawiamy Lake Silma. Na miejscu zaślubiam naszym jest podążanie za Dandy pingwinkiem-piratem, którzy w czasie ucieczki zostają jeden po drugim zamieniani w kamień (drugą ich przyjaciela znaczą kamienne figury.) Wojtow dostarczą do pałacy z łuczącym oczkiem żółwiem tam jeden z Seven Wisdoms) - po obrzeżeniu dolfinwana, lec raczy nas szarem umożliwiającym widzenie Faeries na obszarze Lake Silma. Idąc dalej, drogę się rozdziela - w samo obie ścieżki gryzodzą do celu (mało) zmniejszenie na wschód, a potem na południe-zachód). Na końcu drugi skoczany w ślad za głębinowi z urwiska i po chwili stojemy sko w oko z wielkim Dillom (Gorgeon). Wygrana nie powinna stanowić problemu, wystarczy odbywać się, gdy potwór zaczyna ładować spojdła. Nagrodą za zwycięstwo może być artefakt Medallion.

HUNTIN' DU'CATE

Za pomocą Medallion stawiamy Jungle. Na początek jesteśmy świadkami zabawnej rozmowy, po której ruszamy za parą łowców - Skippym i Nomsonem. Aby sprzedać sobie drogę (to długo to lotny fabrykant), po wyjściu z pierwszej planszy wracamy do niej, aby zastać Sothorbee'ego gonięcego dziwaczne stworzenie - zagadawszy gostka stworzk uciska, aby on następnej planszy stać się naszym przewodnikiem. Idąc za nim, po przebrnięciu się przez część dżungli, natrafiamy w końcu na pingwinkę o imieniu Satkin, która rzuca on nad czar ułatwiający orientację w terenie (możesz się dostać do kolejnych lokacji). Znów podążając za stworkiem, parę plansz dalej spotykamy Nomsona, w ślad za którym docierany on obszar z Seven Pointem - posiadawszy rady Skippy ego ruszamy górną ścieżką dochodzą do skarżby wiodący tego zielonego płaku (Rasistti - jeden z Seven Wisdoms). Pogadawszy przez chwilę (nonos wskazówki), wracamy do drogę i korzystamy z drugiej ścieżki - spotkamy tam Faeries teleportację nad przejście do dżungli. Teraz możemy odkrywamy nowe gryzolicie i docierany w końcu do "de'Cota territory" - on terenie dalej dochodzi do walki z wielkim małpoludem. Po zbiciu otrzymujemy do Sothorbee trochę Gasy oraz artefakty Ancient Tablet i ewentualnie Sand Rose.

FAERIES' LIGHT

Miasto Lumina stawiamy za pomocą artefaktu Firefly Lamp. Wystarczający opis tej misji przedstawiłem w poprzednim numerze, powtórzę tylko, że na jej koniec otrzymujemy artefakty Trembling Spoon oraz Sand Rose. Misja ta stanowi wstęp do późniejszych przygód Gilbarta i Monique.

THE FLAME OF HOPE

Za pomocą Flame stawiamy Gate Grottos. Na miejscu biega obdarty Sprusling - musimy za nim podążyć. Po scence przy wejściu znajdujemy po 88 północnym krańcu, a potem w środku świątyni tipo drodze trzeba pogadać z Rubensami. Później znów wędrujemy na urwisko, a następnie ponownie do świątyni - po zaczepieniu leżącej na podłodze kapłanki przybywa inspektor Boyd. I w końcu znów lądujemy nad urwisko - tam Sandra pożbawia Rubensa jego Jumi Core (Flame ni Hope), czym powoduje tego śmierć. Po narodzie z Boyd dam wędrujemy do zachód - blokująca 88 tej pory przejście Dagdaube (graz ustępuje z drogi. Idą szybko dotrzeć na drugą stronę Gumpelaku jaskiń, celczy podążyć za tłuściutkim tropem Ogrnutlego. Na urwisku z drugiej strony (graz Gecodazi 88 linaliowej) szpaki, a Domiszez odzarowuje nas szukaj drzeszego metalu (np. Lorant Silver).

REACH FOR THE STARS

Za pomocą Sand Rose tworzymy Duma Desert, a tam natrafiamy na popularną nauczycielkę mapii Ostkioje, która wraz za swoimi studentami szuka jakiegoś Wapolanca. Ruszamy w pościg. Na początku natrafiamy na rozstaje dróg - gdy dwaj studenci zaczynają się prać, ruszamy dalej tym przeciwnym. Podążając dalej na wschód (gdy stworków do rozwalki - zwoje na kaczki i docierany do piaskowego wodospadu i dwóch "strażników" - mimo pogróżek przepuszczają nas. Dalsza droga prowadzi na zachód - musimy co olej znajdzie odpoga obierawszą na północ (pierwsza jest ostra). Po przebrnięciu gryzu oczalerski kardon w końcu docierany do celu podróży, a wypchniecj mięcia 88 poprzedniej planszy musimy rozwalić dwie przeszkadzające kury (sub-boss). Po skończeniu zadania dostajemy artefakt Torch at Corral i polądemy dalej (ojerwarków.

ENCHANTED INSTRUMENTS 101

Warunki ukończenia "Reach for The Stars".
W drzwiach warsztatu w Nume stoją młodociany mag, który po chwili zabiera nas 88 Domina na kurs tapania Spirits.

THE FALLEN EMPEROR

Za pomocą Trembling Spoon tworzymy The Underworld. Po podejściu do monumentu zostajemy przeniesieni 488 ziemię, gdzie dołączą do nas Dragoon Lanc - wraz z nim zagłębiamy się w podziemiach. Wielka, okrągła sala z Dwoma Shadolosami to pierwszy punkt tej wyczarki - do trzeciego z nich (Owladajemy się, za musimy uzyskać zgodę do Dijohna na przejście Baptism of Flames. Wychodzimy więc i kierujemy się południową odnogą - w jednym z pomieszczeń drugiego Dartarza (jednego z dwóch) znajdziemy się dwa Wisdom, od rozmowie z którym pojawia się Shadelos, który może grzecznie 88 bezpośrednio 88 pozarzeniu) nomoty. Za magicznym rytuale otworem stają dodatko-

PARAMETRY

Pewno wiele z Was zastanawiało się, jak wyrażają parametry głównego bohatera zwłaszcza, gdy gryjąc za drugim razem otrzymały się zupełnie inne, ale podczas pierwszej gry. Otóż wpływ na nie ma broń, którą bohater trzyma w łapie podczas przekroczenia poziomu doświadczenia - każda metal lub bardziej zwiększa określone parametry. Poniższa tabela ilustruje dw wzrost dla danego pazia.

Broń	Pwr	Dki	Del	Wgo	HP	Dpr	Chm
Knife	2	3	3	2	1	3	3
Sword	3	3	2	3	2	2	2
Axe	3	2	2	3	2	2	2
2HSword	3	3	3	2	2	1	3
2HAxe	3	2	3	3	2	2	2
Hammer	3	2	1	2	2	2	2
Spear	2	3	2	3	1	3	3
Staff	1	2	2	4	1	2	3
Claw	3	3	1	3	1	2	2
Fist	2	3	1	3	1	2	4
Gun	1	3	2	2	1	2	3

ową przejścia w korytarzach, którymi dostajemy się w końcu do Bowsaty z dwiema twarzami. Tutaj musimy powalczyć z tajemniczym opiekunem, który kiedy znika, wywołuje szereg ataków prowadzonych przez owe zwierzęta (można się mamić nimi schowek w jednym z rogów). Po walce stajemy twarzą "przeciwnym" Larca i w rezultacie musimy się zgodzić na postawione przez niego warunki. Otrzymujemy również artefakty dzięki Lantern oraz Broken Hell, zaś misja ta skończy przejdziem do jednego z głównych questów w grze - Poławania na Amoki. Aha, samego Larca można odłąd znaleźć (gdy go odłączymy) przed wejściem do The Underworld.

TEATIME OF DANGER

Za pomocą Ancient Tablet stawiamy Mindas Ruins. Po wejściu na teren spotykamy cebulowatego doktora, który zionie nam odmalowanie teapa. Gdy tego dokonamy, musimy rozeznać się w systemie bram zabezpieczających ten obszar. Każdej z nich przyporządkowane zostały dwa Flowering stojące z dwóch stron trzeciego na polanie w pobliżu każdej z bram. Ustawienie tych kwiatów odpowiada ustawieniu zawalonych bram, więc tak trzeba je poprzesuwać, aby się przedostać na kolejne tereny. Celem naszym jest samotny Flowering rodzaju męskiego, który aktywuje teleknazę pozwalającą na odsunięcie głaty prowadzącej do podziemi w ruinach (otwiera ją, jeżeli stojący w jej pobliżu, Flowering rodzaju żeńskiego). We wnętrzu podążamy prostą drogą do walki z bossem - wampirzycą (lata, niesie wapia i wysysa MP), do starcia zaś otrzymujemy artefakt Nolties Agirit.

MINE YOUR OWN BUSSINESS

Za pomocą Golded Spirit stawiamy Mikan Mines.

WATTS DROPS A HAMMER

Warunki: ukończenie "Mine Your Own Bussiness".

THE PATH OF THE BLACKSMITH

Warunki: ukończenie "Watts Drops a Hammer"

Powyższe misje opisałem w poprzednim numerze, tam więc zajrzyjcie w razie problemów.

THE INFERNAL DOLL

Za pomocą Broken Doll tworzymy Junkyard. Po początkowej scence podchodzimy do zabawki w kształcie głowy wyskakującej z pudełka (Jack in The Box) - mówi nam ona, którą ścieżką musimy podążyć od wejścia, aby dotrzeć do ukrytej lokacji. Punktami orientacyjnymi tej drogi są leżące na niej zabawki, o mijać należy kolejno następujące: Jack, Bow (miti), Rod (latka), Jack i Horse (koń). Można jest, Zdaje dotarliśmy do dużego głosu z licznymi odnogami mieć w zapasie jeszcze Jack i Horse, o ileh owego Jacka musi widocież tylko jedno przejście dalej. Tamtędy też dochodzimy do śmietnika i kierujemy się w prawo - mijamy docelowego konia (tylko pionowy dalej) czeka nas walka - spotkamy na początku duch przywołuje kilka agresywnych zabawek, które musimy ustawić, za co otrzymujemy artefakty Tome of Magic i Moon's Horror. Dosiajemy je od jakiegoś szmacianego gościa, którego spotkać można kierując się od owego dużego pionu bezpośrednio w prawo - rozmowa z nim powoduje również możliwość wypełnienia następnej misji.

PROFESSOR BOMB'S LAB

Warunki: ostatnia ukończenie wszystkiej "The Horgon Eye", rozmowa z "kusiszem" Junkyarda.

Przy wejściu na teren pojawia się Flowerlop - dzięki temu pomocy możemy bezpośrednio dostać się pod laboratorium profesora. Dalsze postępowanie w tej misji opisałem już w poprzednim numerze, więc nie będę się powtarzał.

GOLEM GO MAKE 'EM

Warunki: ukończenie "Professor Bomb's Lab".

Krótka misja - wchodzimy do warsztatu w Home natrafiamy na profesora, który demaszy nam tajniki robotyki.

SUMMER LOVIN'

Za pomocą Torch of Cerat tworzymy Molora Beach. Na początku jesteśmy świadkami rozmowy pomiędzy parą zakochanych pingwinów, za którymi podążamy plażą i przybrzeżnymi jaskiniami (na lewo od wejścia nie warto się razie idź, gdyż dalszego przejścia pilnuje Golem). W jednej z dalszych jaskiń wyskakuje boss, dość niebezpieczny, gdyż skoczo powodujeo spore straty przy lądowaniu. Potem akcja przenosi się na plażę, gdzie po sceneo otrzymujemy artefakt Rusty Anchor.

W parę miejscach Modoru dosek nagotkać można stado 4legających krabów, które opłaci przy najlżejszym dotknięciu. O ilości eksterminowanych tak stworów i innych siedzący na końcowej plaży i nadaje nam zaliczy od tej ilości przydomek. Uzyskanie jednej z późniejszych misji zależne jest właśnie od zaszego wyniku w dostanie krabów, ale o tym potem.

DROWNED DREAMS

Za pomocą Rusty Anchor stawiamy Polaris Harbor. Przybywamy tam w momencie, gdy miejscowy heinf został nawiedzony przez ducha - można o tym porozmawiać na bazarze po lewej tarnale miasta z Flowerlingiem oraz Flameshee, która pojawia się podczas tej rozmowy. W zamyśle heinfa od gościa po prawej otrzymujemy zlecenie pozbycia się owego ducha. Wpierw lecimy powrócić do wschodniej części miasta, na plażę za bazarem - tam na urwisku mój żołnierz Thoma, którego wypytujemy również o zaistnienie statku. Teraz wracamy do Polaris - przed jego bramą spotykamy dr. Fisha. Prawym zejściem przechodzimy na pasaż prowadzący do restauracji. W pobliżu łazi inspektor Boyd - informujemy go o wszystkich faktach (ghost, ship, Mr. Fish) i zagadujemy dotąd, aż opowie o sobie, o my skierujemy go na poszukiwania Thomy. Teraz do restauracji po lewej - znajomy żołnierz zasiepa tam informacji o pingwinach. Następnie idziemy przed hotelową bramę i podążamy w powrotem do środka w stad za inspektorem. Na końcu wchodzimy do sali na lewej, gdzie rozgrywa zostaje ostatnia scenka - po niej otrzymujemy artefakt Pirate's Hook.

GOLEMY

Sercem i mózgiem tych mechanicznych stworów są Logic Blocks, gdyż tylko one umożliwiają Golemom wykonywanie różnorakich technik oraz ataków. Tworzymy je poprzez łączenie elementów wyposażenia - różnego rodzaju pancerzy (zbroja, Helmy, pierścienie itp.), broni oraz instrumentów muzycznych. Oczywiście nie wszystkie można ze wszystkim "zmiksować", więc w poniższych tabelach podaję możliwe do uzyskania kombinacje.

Logic Blocks uzyskiwane w metodą dzielą się na trzy zasadnicze typy określane przez odpowiedni kolor:

- Zielone (Green) - są to technika atoku determinowane przez określoną broń (dla niej tylko przeznaczone. Typ Broni określa odpowiedzio (Bow)
- Czerwone (Red) - technika te mogą używać kaidy z Golemów, gdyż mb są one zależne od jego orężu. Mają one pseudo-magiczne charakterystyki (bomby, Lasery do) i stanowią zdecydowaną większość wśród Logic Blocks.
- Niebieskie (Blue) - tych kilka bloków zawiera dodatkowe zdolności, głównie dotyczące defensywy i poruszania się Golema, który normalnie podczas walki stoi nieruchomo w miejscu i odpala ataki.

ŁĄCZENIE PANCERZY

	Shd	Hlm	Hat	Mbk	Hn4	Hat	Ring	Bot	N4b	Amr	Mat	Pn4
Shield	-	1	1	6	-	1	-	-	-	2	-	-
Helm	1	7	N	4	-	V	-	-	-	8	-	-
Hat	1	4	6	2	-	1	-	-	-	4	-	-
MaxBark	N	4	4	N	-	N	-	N	N	N	-	-
Bnkb	-	-	-	-	8	-	8	8	8	-	8	8
dcastlel	1	1	1	6	-	-	-	-	-	6	-	-
Ring	-	-	-	-	2	6	-	-	-	-	2	3
Boots	-	-	-	6	2	-	-	-	C	2	2	-
Bdnng	-	-	-	6	6	-	-	8	-	8	8	-
Armor	2	4	4	N	-	N	-	N	N	2	-	-
Mantle	-	-	-	-	2	-	2	8	8	-	8	-
Pendant	-	-	-	-	N	-	N	-	-	-	-	N

MED

1 Harrier
2. Bit dnnnns
3. Bit Barrier
B Fireworks
4 Newline Bomb
N Number Shot
7 Energy Charge
N Nuclear Explosion
Double Nde (Pendant, Ring + Newl
Candy Drops (Pendant, Ring + Flail, Hammm)

BLUE

8. Flail
N Nail
C Retreat
8. Agleeing Glow
E. Spley Heard
Jet dash (Boots, Shoes + Harp)



ŁĄCZENIE BRONI

	Nat	Nwd	4xe	2N4	20A	Nam	Npr	Nit	Glv	Fla	Gow
Knife	N	2	2	-	-	-	-	-	7	-	-
Sword	2	1	1	B	4	-	2	2	-	-	-
Axe	2	1	1	4	4	-	2	2	-	-	-
20Sword	-	4	4	B	4	-	-	-	-	-	-
2N4xe	-	4	2	2	2	-	-	-	-	-	-
Gamwpr	-	-	-	-	-	N	-	-	N	N	-
Spear	-	2	2	-	-	-	6	6	7	-	-
Staff	-	N	N	-	-	-	4	N	7	-	-
Glove	7	-	-	-	-	6	7	7	6	6	-
Flail	-	-	-	-	-	N	-	-	N	N	-
RaN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2

ŁĄCZENIE INSTRUMENTÓW

	Fit	Mrb	Hrp	Grm
Flute	6	1	-	2
Marimba	1	7	4	N
Harp	-	2	B	-
Drum	N	N	-	2

RED

1. Diffusion Beam
2. Glowvic Charge
3. Beam Shot
8. Projectile Shot
8. Missiles
8. Flame Cyclone
7 Flame Launcher
8. Poise Attack
Acid Beam (Flute + Helm, Hat)
Meteor Shower (Flute + Armor)
Immolation (Marimba + Shield, Mantle)
Napalm Bomb (Marimba + Helm, Hat)
Buster Launcher (Marimba + Armor)
Rocket Missile (Harp + Helm, Hat)
Heather Bombs (Drum + Hauhark, Armor)
Doppelgangers (Drum + Hat)
Wave Beam (Flute + Bow)

GREEN

1. Hollation (Sword, Axe, Spear, Staff)
2. Chain-Hollation (Sword, Axe)
3 Chain Spear (Spear, Staff, Knife)
N Spiked Punch (Glove, Flail)
8 Peace Pie Punch (Glove)
7 Chain Drill (Spear, Staff, Knife)
8. Rubber Hammer (Hammer)
N 4Bolano (Bow)
Hurricane Slash (Sword, Axe + Drum)
Chainsaw Spin (2NSword, 2NAxe + Nobo, Mantle)
Drill Missiles (Knife, Spear, Staff + Harp)
Hyperwire Punch (Glove + Hauhark, Armor)
dooDoo Punch (Glove + Harp)
Spike-Bomb Nail (Flail, Hammer + Helm, Hat)
Spinee Boomerang (Flail, Hammer + Robe, Mantle)
Machinegun (Bow + Drum)
Electric Net (Bow + Shield, Gauntlet)



Wymienione techniki, skształtowane na wzór kloskow z Tobrisa, pokażemy do Logic Grid, którego wymiary zDeterminowane są przez ilość zrpści wyposażenia (ale tylko broni biorących udział w tworzeniu golema (1 część = 8x8, 2 części = 8x8. N części = 4x8). Ilość ta determinuje również Failure Rate, czyli prawdopodobieństwo porażki przy próbie zagrania techniki, która oczywiście najmniejsze jest (10%) przy trzech niemonitach składowych.

THE FIELD TRIP

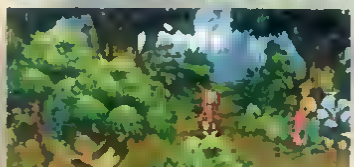
Za pomocą dragonfloo (patrz misja "The Guardian of Winds") stawiamy Bone Fortress. Naszym zadaniem jest tutaj ubieranie trzech składników mikstury, którą mają za zadanie przygotować studenci z zebranych a stąd fortuny złóż. Składniki te możemy otrzymać od uczniów i pomocnej pod tym względem Flowerlingów na polanie za prawo do wejścia. Posiadać jednak osób jest tam sporo, a każda coś zaoferuje, trzeba wybrać te trzy właściwe, a mianowicie: czerwonego (czy też raczej różowego) Flowerlinga rodzaju męskiego - daje Star Sparkles, żółtego Flowerlinga ze środka polany - daje Spotted Dliver Weakroom oraz jednego z niezidentyfikowanych (jego dardzej zielonego) - daje Faerie Scales. Trzeba te trzy składniki wszystko za jednym podejściem, w nagrody zdo otrzymujemy dodatkowe Good. Ako, w okolicach chłopików i postaci pomóc nam może Fortunelifter z Domino.

CAN'T LOOK BACK

Za pomocą Frozen Heart (patrz misja "The Looking-Glass Tower" i stawiamy Fiog downfields. Po wejściu na mapę zauważamy rozmawiającego Magellano - idziemy dalej. Dotarliśmy do obszaru z Save Pointem kierujemy się drogą na północny-wschód, którą dochodzimy do obszarówka studentów. Kontynuujemy również tam jest, lecz po chwili odchodzi. Wróciwszy do Save Point kierujemy się na południe, a następnie na wschód - parę planet dalej natrafiamy na Wyehlanda'a rozmawiającego z "jednym wiedźmą". Minąwszy ich dochodzimy do walki z bossem, którego stanowi potwór wersja Du'Cate. Pokonanie przeciwnika kończy tą misję, zaś jako nagrody otrzymujemy jedno z metali.

CATCHIN' LILIPEAS

Za pomocą Green Cone (patrz misja "The Ghost of Nemesis") stawiamy The White Forest. Spotykamy tam starych znajomych - Komsena i Skippy'ego którzy dostają kolejne zadanie od Sutherbee'ego - łapanie Lilipeas Naszym zak zadaniem jest przeszukiwanie im w tym procederze. Gdy rzewy się rozbiegają, musimy ich odnaleźć - każdy z nich będzie blisko zlapania stworka, lecz nasza interwencja (zaczepienie) spowoduje ucieczkę zwierzaka. Na koniec tego zmagania (zeszcie znaleźć dwie bezki i wypuścić z nich dwa kolejne Lilipeasy a potem poczu-



łość wioski tych zwierzaków (wejście na drzewo łączące) prawą i lamę część lasu). Przed wejściem go osady poprzedzie stał Nouvelle (gość za świątyni w Domino), lecz zostajemy tam sam lowców, którzy po rozmowie rozbiegają się (spłoszone sto tylko mieli się tylko dla lol), a my wędrujemy do środka. Na miejsce musimy pogodzić z Nouvellem, a następnie podążyć go wodzu Lilipeasów go lewej i tam często po zaczepieniu, aż rzy również podejrzie, aby robić za tłumacza. Teraz dostajemy oczywiście zadanie zabicia potwora, którego słownik alegorowa wersja przeciwnika z Lost Digtwpa (pierwsza misja z Nicolai). Po zwyciężeniu otrzymujemy jedno z drażnych metali i misja dobiega końca.

FAERIES

THE MURMURING FOREST

Warunki: ukończenie "Hunlin' Du'Cate", zaniechanie Selkie (patrz wżej)

Podczas wykonywania "Hunlin' Du'Cate" głównie Dunne prosił nas o odzyskanie zaniechanie jego siostry w Courtyard of Gale. Teleportujemy się tam (dzięki Flowerlingowi przy wejściu) i po rozwalce stworów zagadujemy Selkie. Następnie idziemy go siostry Rosalithee, gdzie pingwinka złączyła się już przeszkód. Pogadawszy z się i zgodzi-wszy się na jej warunki, możemy wejść do lasu, z którego wcześniej wyrzucały nas Faeries (południowo-zachodnia część go Save'a). Tutaj następnie szamka z Eskadem, a podążając dalej dochodzimy go walki z bossem (zaczyna się, jak zapewne go dwa razy). Potwórek ten stanowi wyzwania.

TWO TORCHES

Warunki: ukończenie "The Flame of Hope" i "The Murmuring Forest"

Na mapie miasta dato ważna zaczepić wchodzącego do świątyni Eskada - idziemy za nim. Pomiędzy górnego pokoju Dunna wpuszcza nas teraz go wnętrza, skąd go zakończonej scenca wychodzimy. W drzwiach mijamy się z Ifrit podobrzuną zakonnicą - w środku stoi Matilda zostaje porwana, a my ruszamy w pościg wraz z Dunn. Po wkroczeniu go kompleksu (dość) kilka progresoje ostrzyżnicznie odnoże się go miejsce walki, jeśli jeśpe zdecydujemy się go samodzielnie dotarcie tam, to warto wiedzieć, go pol wędrówki leży za korytarzami gliwowanymi przez zakonnice. Czas na walkę - przeciwnik może wkurzyć ciągłymi ucieczkami (Evade), posiada również odnawiającą energię Orata. Po rozwalce otrzymujemy w nagrody jedno z metali. Warto również dodać, że od jego momentu w Jungle możemy zretransmitować Escada jeziora w siedzibie Rosalithee).

IN SEARCH OF FAERIES

Warunki: ukończenie "Two Torches" i "The Dargon Eye", rozmowa z Dunn (patrz wżej)

Po wydarzeniach w misji "Two Torches" ważna pogadać z Dunn a miejscu pobytu Irvine'a (Land of Faeries) - skądże celem ruszy ona na poszukiwania, czego dowiadujemy się od Matilda. Ruszamy więc i my - po początek do Jungle wypytać Rosalithee. Następnie Lake Elima - naszym zadaniem jest zrozpoznanie terenu i gdzie do Talem. Wracając natrafiwszy go Dunn, która rozmawia go kolejnej rozmowie ochłodzi. Ruszamy za nią kierując się dalej ścieżką i wędrując cały czas południowym zjazdem. W końcu dochodzimy do polany, go której po krótkiej scence dochodzi do walki z bossem - tym stanowi dość groźnego rywala, gdyż jego specjal jest nie tylko mocny, lecz również obejmuje większość pola walki (ocalieć go mocno stojąc daleko za "pleckiem"). Tym łodczy się misja.

POKIEHL DREAM TELLER

Warunki: ukończenie "Miss Your Own Bussiness" i "In gogrch of Faeries".

Pokiehl pojawia się zaraz po wejściu go Ufkon Wiese - zagadawszy go rozpoczynamy quest. Po krótkiej scence zostajemy przeniesieni w ofok kopalni - podążając dalej znów spotykamy "opowiadacza", który może nam udzielić zadania przynoszące nas do następnej części jego opowieści (a poruszamy się niezmiennymi korytarzami, które w przeszłości łańcuchowały w kopalni). W ten sposób poznajemy przeszłość Matildy, Irvine a i Escada z którym to go końcu dochodzi do konfrontacji - najlepiej stanąć go jego stronie, chociaż potrzeba oswoi gdy go zaciągamy, kolejne misje nadal będą dostępne.

STAR-CROSSED LOVERS

Warunki: ukończenie "Testing of Danger" i "Pokiehl: Dream Teller".

Wracamy do Gate Routes - pojawia się tam również Dunne. Wędrujemy więc go Matildy, która w rezultacie przenosi wszystkich (prócz Escada) go Windas Ruins. Na miejscu Faeries wyznają nas pod ziemię go znajomej komnaty, więc musimy się wydostać. Na powierzchni znowu czeka nas zabawa z Flowerlingami, chociaż wkrótce spotykamy znajomego Niccolo, który za odpowiednią opłatą (bodajże 500 Lucre) przegrowoża nas bezpośrednio pod docelową budowlę. Po wejściu schodami go góry, odbraliamy za Dunn wchodzą z Escadem - musimy stanąć po jednej go stron, czyli zadecydować, z kim przyjdzie nam wyruszyć go ostatnią misję. Walka nie jest trudna i w sam przypadku.

HEAVEN'S GATE

Warunki: ukończenie "Star-Crossed Lovers".

Wejście do komnaty z łóżeczkiem Matildą uaktywnia ich ostatni quest, musimy jeszcze wziąć go nią artefakt Brooch of Love i za jego pomocą postawić Lucemia'ę. Na torze dostajemy się drogą nieskończoną z uwagi, go Lucemia to taki olbrzymi, skamieniały intelekt wąż. Na nim oraz w jego wnętrza przyjdzie nam spędzić dłuższy czasu, gdyż drogą jest długa i kręta (jak to a wyżej). Podczas przechodzenia z wewnętrznego tunelu go powierzchni pojawia się Rolva, który może nam umożliwić szybkie przerwanie misji (tylko po co?!). A go końcu czeka nas oczywiście walka z Irvinem, który chce zniszczyć świat, więc my musimy zniszczyć jego. Po długiej scence ich główny quest ulega zakończeniu.

OSTATNI Z JUMI

THE LOOKING-GLASS TOWER

Warunki ukończenia "The Flame of Hope".

Za pomocą Wesn'e Mirror stawiamy Tower of Leiros. Też przy wejściu spotykamy znajomą Pearl, którą zabieramy za sobą i w walkacd się nie przydaje, go nie ma mamo. Wieża ma w sumie 11 pięter i oprócz dwóch wind sobi schodów, go których trzeba się wspinać. Na ostatnim piętrze za wielkimi, osobnymi drzwiami czeć się większy boss - Centaur. Jego najgroźniejszym atakiem jest atak i następującą po nim mocną ładowanie od tworzym miejscu pola walki (zauważ) w okolicach bohatera) - zwłaszcza Pearl może niezle ucierpieć. Po zwyciężeniu nad stworem pokazuje się Elazul, lecz odchodzi, a my ruszamy do dół, gdzie go portarze urządzile zasadzkę Sandra - wypuszcza zniżonego bossa - pierwszą odmianę Jewel Beast. Przeciwnik ten jest równie wredny, go sparzeniu stwór, gdyż atakuje z dookoła i błyskawicznie potem uciekа. Na, ale ale wa dla nas przygrywych walk. Na koniec otrzymujemy artefakt Frozen Heart i możemy wracać do domu.

THE LUCKY CLOVER

Warunki ukończenia "The Looking-glass Tower".

Elazula można zaczwyczaj spotkać w polu w Domino (dostępna po prawej Dlak ojaiko i można go zprzać jako towarzysza wędrówki. Tym razem jednak nie odaje się wyjść z nim z lokalu bar przyszłość - wpada on nas Pearl. Wybierając podczas rozmowy właściwą odpowiedź ("Invite her over") powodujemy, go dziewczyna przynosi się skutkiem do naszego mieszkania, a my z Elazulem wędrujemy go nas (jak po odtąpmy, że nam pójdzie - spotkamy po w sklepie z biżuterią, prowadzonym przez Glaci Naszym celem staje się pogadanie z Esmeraldą - dziewczyną z zielonymi włosami. Mołemy ją ewentuał podczas zajęć co pali lokcyjnej, lecz trzeba również złapać ją w dni wolne. Plan lekcyjny wygląda następująco:

Dzień	Wykładowca
Dryad	Weaklesse
Aura	Dalklaje
dalamander	Neeezag
Jice	Thezaolz
Gnome	dzisk wolne
dadice	dzisp wolny

Bu początku lapiemy ją w sali wykładowej, a następnie odwiedzamy w biblioteka podczas jednego z dni wolnych po zajęć i możemy oscurwik w ankiecie-kwiatami czekając na zmianę dnia! Potem znowu zaczepiamy ją podczas wykładu i zapewnia w zeln wolnym zapadniemy ją w bibliotece. Gdy bohater staje się jej rycerzem, wędrujemy wraz z dziewczyną do podsolicowej siwoipa, po środce odwiedzając sklep kloz i wygrzlupę właścicielką o Jomi Coros. W polowowym składzie natrafiamy na żywą skotwiłę Wanę, która wręcza Esmeraldzie pierwszy z kamieni jej zlotzy. Ogłojay dziewczęco wyczawa w kociejcie Wapalanco'a (ołoo sali wykładowej), a jeeli diaru jest pełe idzień, w którym Weaklesse wykłada), zdobywa go. Posiadaczem ostatniego jest Tengo stojący za batelowym kontuarem - należy zagadać do niego z boku, a następnie wyjść z pomieszczenia. Ostatni kamień chowa się ukryty w donicze, co lat stwierdza Esmeralda po wyjściu go miasta. Po jego zdobyciu i wyjściu go ulicę, przed naszą oczy upada notka Sandry - możemy teraz wysłać dziewczynę, aby ukryła się w zaniwersytecie. Zabierawszy po sobą Elazula (za sklepu również ruszamy do uczelnię, go drodze natrafiając na tajemniczego dzyda. Esmeralda zostaje porwana! Ruszamy za skolcem go galeonowyod podziemi - rozmowa z Dianą przenosi nas do Battle Arena, gdzie znowu zwierzył nam się przyjaciel z Jewel Beast. Pokonanie stwora jednak niczego nie daje - Ezwaralgo ginie, a my po rozmowie z Dianą zostajemy przeniesieni go Ruins. Nagrodą za misję jest jedno z metali.

COSMO

Warunki ukończenie "The Lucky Clover".

Przed domem czeka Elazul - Pearl znów gdzieś zniknęła, więc trzeba jej razem poszukać. Po wyjściu go mapę świata pojawia się latająca osłka, która ludnie w Mekky Caverns - tam ich podążamy. Przy wejściu zauważamy znajomą parę kaczek - po rozmowie z nią kierujemy się górną ścieżką w głąb jaskini. Po rozmowie z przywódcą Szczurolimpem znów skrajamy się go północny-wschód i dochodzimy go jakiegoś zagadkowego gostka. Dalej natrafiamy wreszcie na Sandrę wraz z Pearl, która to w finale jej scenki zamienia się w Lady Diabosaari (znakomita wojowniczka) i wraz z bohaterem stawia czoła kolejnej Jewel Beast. Przy okazji dlatej Elazula znajduje uszkodzony, więc gość na pewien czas przenosi się go Nome (zajmuje tam nasze legowisko po piętrze (nie można tam go tan czas "odwiedzać").

TWO PEARLS

Warunki: ukończenie "Cosmo", wyzwolenie Elazula.
Aby Elazul wyzdrowiał (pooiekaj), należy dwa razy z nim porozmawiać, wyc00kzje w międzyczasie krzyżującej sobie ścieżki. Po opuszczeniu lóżka, gościa można spotkać w Tmoor ol Loires, gdzie znowu szuka one długo wzajemnie na jakimś piętrze. W końcowym pomieszczeniu natrafimy zarówno na Pearl, jak i jej drugą osobowość Blackpearl. Decydujemy się na walkę, które odbędzie się przed bramą lub pomieszczenia - którele ale pewnie zprawić zbyt wiele kłopotów. Zwyciężona Blackpearl zgodzi się na czasowe opuszczenie Pearl, która odchodzi wraz z Elazulem.

ALEXANDWITE

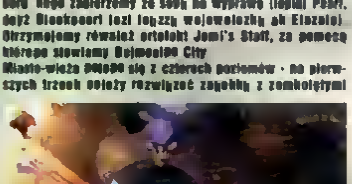
Warunki: ukończenie "Two Pearls"
Naszą parę Jomi możemy spotkać teraz w pubie w Domino. Oczywiście Elazul korzysta z okazji i gdzieś tam zauważając dziewczynę pod naszą opieką. Po wyjściu na mapę znów zauważamy lecący ptaszek - tym razem zatrzymuje się na w Duo. Naszym celem w miejscu stoją się ponownie piwnica pod Pałacem Sztuk - natrafiamy tam na zamówioną w kamień Diane. Porozmawiawszy z Kristie musimy odnaleźć trzy klucze do serca statuetki. Ich lokalizacja to: skiou z brenią, obelisk Wagilonea a i brama wolnisowo Wróżkowszy 00 połaczonej pirwiej zauważony. 00 statua zniknie - 00 Kristie dowiadujemy się, że przeciwnika Diane na zrowy poniżej. Gdy zdajemyjemy potwierdzenie, pojawia się Sandra i zabiera kolejny Jomi Coro - Diane ginie.

FLUORITE

Warunki: ukończenie "Alexandrite".
Idziemy 00 Goo i kierujemy się do ukiopu Alex - słyszymy tam |00it dziwny głos i po chwili zostajemy przeniesieni 00 syplatel Florley (w Pustoo Pandory). Pojawia się potto - istota mnaltarnijpa sny i ochrzoja nam krzeniesienie się w sao dziewczyny w celu zwiejcie |00ojec potwora. Wkroczymy 00 zatrzymaszą w czasie kostyali Dama. W pobliże zaowożamy wzżkobyizkiego Niccolo, który za ołpowiedkiej opłaty |200 Locro| bykzio oos krowokrji przez kolejne ocnoki w tej miejl |można na piechotę nie wówczas możemy zaś mołeić. Na końcu nazywiście zatrzymy na szlaku Jowel dozat (Na ion jeszcze?!) i wrzucamy do rzeczywistości.

TEADWOP CRYSTAL

Warunki: ukończenie "Fluorite".
Na początek idziemy do Domino, kierując się przed świątynię - tam spotykamy inspektora Boyde, którego wyprowadzamy z błędnego wyślenia na temat Elazula i Pearl ("It one't Be!") i zpadzamy się mo pomóc. Akcja przenosi się do Goo przed sklep z biżuterią. Po wejściu do środka i próbie wyjścia pojawiolik się Elazul i Pearl - ka chwili rozmowy należy sprzedzić stojącą z boku skrzynię. Znajdujemy przeniesieni do pokoju Florley, gdzie na dłuższej rozmowie i poznała historii Pearl musimy dokonać wyboru kogo zabierzemy ze sobą na wyprawę (kopiai Pearl, gdyż Blackpearl jest lepszą wojowniczką ak Elazula) Otrzymujemy również artefakt Jomi's Staff, za pomocą którego stawiamy Bajmosipo City
Miasto-wieża pozwala się z czterech poziomów - na pierwszych trzech należy rozwiązać zagadkę z zombiotymi



drzwiami, przy 00azji rozwiązując kolejne sztuki Jewel Beast. Drzwi owe otwierają się poprzez położenie na pobliskich piedestałach kamieni ołpowiadającego kolaru, które znaleźć można w pomieszczeniach na poszczególnych piętrach:
1. Ciemnoniebieski (Sapphire), żółty (Topaz), zielony (Emerald) i czerwony (Ruby)
2. Jasnoniebieski (Aquamarine) i fioletowy (Amethyst).
3. Biały (Diamond)
Kolory, jakie należy umieścić przy drzwiach po lewej - w luższej grze inne. Warto tutaj pamiętać o wracaniu po nowe pozomiarze zużytych już kamieni, gdyż mogą zię one w tych kombinacjach00 powtarzać. Pamiętaj na drugim i trzecim piętrach można obejrzeć sceny z przeszłości mieszkańców miasta. A na piątym czwartym czeka na one boss w kwiecie poziomach (pierwsze jest nieco wrakolejsze, gdyż trudniej je zabić). A potem epeko one długa i niezła scenka kończąca ten główny quest.

POLOWANIE NA SMOKI

THE GUARDIAN OF WINDS

Warunki: ukończenie "The Fallen Emperor", zabranie Larco ze sobą.
Za pomocą Skull Lantern stawiamy Horn Peaks. Podczas przechodzenia krzez las na naszej drodze stoją zlecone Larco - Dierra, która przestrzega nas przed pomoganiem mieszkańcom wojewódzkiwi (dziemy kolei) - dosłownie do wieski, kiedy mieszkańcy zię są zadowoleni z naszego przyjścia. Dierrajemy się na ścieżkę wiodącą w góry - po osiągnięciu przejścia stoją otwarcia, teraz musimy odnaleźć trzech złotych strażników (Wie00allers) i pokonać ich - tylko in otworzy nam przejście Wodowanie przez kolaperpiącą stalog. I w końcu nawk ścieżka doc00odzimy do smoka - prawdziwy z niego twardziel! Nie dość, że ma i znakomicie Piokuje nasza głoty, to jeszcze ziele ogniem powodując znaczne obrażenia. Gdy jednak w końcu sprowadzimy go na ziemię, otrzymujemy od Larco artefakt Dragonbone i na tym kończymy pierwszą misję z serii.

THE GHOST OF NEMESIS

Warunki: ukończenie "The Guardian of Winds", "The Field Trip" i "Drowned Dragons", pogadanie z Thomą, zabranie Larco ze sobą.
Na początek idziemy na plażę w Polpoto - tam na ogniu zauważamy układającego zwitaj Thomę. Gdy go zagadamy, pojawia się duch jego towarzysza, który mówi nam o Kościanym Smoku. Zabierany więc Larco i kierujemy się do Bone Fortress. Pole przed wielką czaszką, poprzednio zajmowane przez zbierających studentów, teraz jest puste. Nam ale do kadea, gdyż po spotkaniu wychodzi nam ogromny rycerz, którego jednak można bez trudu rozwalić. Po ukończeniu questu w fortecy (paczaza otwiera się po "kilkunaście"), musimy mieć trzech członków drużyny (czyli zabieramy jeszcze jakiegoś zwierz00a lub potema), gdyż już w pierwszym wyniesieniu mamy trzy przyciski do naciśnięcia na raz. Niestety, uruchomia się pułapka i drużyna zostaje rozdzielona. Teraz samolnie musimy odnaleźć wpierw swego pupila (kolejne przejście otwieramy znajdzie|po czaszki i zabiletej), z którego pomocą naciskamy dwa kna. Po uruchamiające wiady w jednym z pomieszczeń (wcześniej możemy jeszcze otwierać w jednym z pokojów szczelę o żołnierzom imperium zamieniamy w duchu). Jedziemy na piętro trzecie - tam natrafiamy na Sierrę, która musimy pokonać, dzięki czemu otrzymujemy przepustkę do piętro drugiego. Tam możemy już otworzyć przejście do związanego Larco (za żołnierzom-szkieletem) i już razem z nim jedziemy na pierwszy poziom. Możemy teraz bez problemów nacisnąć trzy panele, po uprzednim nam zabezkoznie tej misji. Jedziemy na trzecie - schodami w komnacie po lewej dostajemy się na kościany most, na którym przyjdzie nam się zmierzyć z Deathbringerem - w samie ale jest łatwy, no jakiego wyjścia. To była jednak tylko rozgrzewka, gdyż idąc dalej w prawo dochodzimy do starcia z Bezimiennym Smokiem (Jajara), którego w dodatku musimy pokonać dwa razy (drugie wcielenie jest groźniejsze). Na koniec tej przygody otrzymujemy artefakt Green Cane

THE DWAGON PRINCESS

Warunki: ukończenie "The Ghost of Nemesis" i "Catchin' Lilliges", zabranie Larco ze sobą.
Po wejście 00 The White Forest Lost wyczuwa obecność smoka. Od już chwili będzie nam mówił, czy idziemy w dobrym kierunku, czy nie, chociaż droga jest w sumie prosta - praktycznie cały czas na zachód i południowy-zachód 00 do trzeciej polany z alternatywnymi przejściami, na której po południowy-wschód i do końca w prawo. Spotykamy Sierrę i kolejnego smoka Vodika, który oddala Larcowi ostatni kryształ, a po odejściu Dragoona, kostaje naszą sprawność bojową zmuszając 00 walki z nim i siostrą Lorco (zdatność wpierw Sierrę, gdyż smok słodzi słaboo, a jego ataki obejmują tylko drobnoo czyść lorouł Na i zpadzamy się na powalczymanie Larco i Drakonisa prz00 dziełem zniszczenia.

THE CWIMSON DWAGON

Warunki: ukończenie "The Dragon Princess" i "Diddle Had It".
Idziemy 0o The Underworld Przy Tombstone spotykamy Sierrę, która dołączamy i kierujemy się na same dno świata umarłych (można skrócić pubie drogę poprzez pokonanie wpadającego na zwiększone dosadzea. Za ostatnią kolczastą Bramą dochodzi ko walki z zamieniałym w Conlaro Larcem (cieniem). Pokonawszy go na miejscu The Underworld wyrosło nowe lokacja - The Flames, zamiast Drakonisa. Tutaj owrgas - z lokacji ale można się wydostać Gdzieś ale zabito się pasiuk a drogo ka ulegu kolaka Przyłączamy stojącą przed mostem Sierrę i wchodzimy do lorlocy
Zamek posiada wiele korytarzy, lecz większość z nich zostało zabezpieczone mołeszczonymi w podłodze zapadniami. Polegki in można dezaktywować dociarając 00 trzech pomieszczeń z kontrolnymi, kolorowymi (czerwoną, zielonq i niebieskiej kulomi - gdzieniebie strażników tych komnat dezaktywuje danego Polora zabezpieczenia w owych korytarzach (w niektórych ga nawet po trzy kolory; żółty jest neutralny i nie da się go wyłączyć).
W zdrożu podam drugą do tych pomieszczeń - wpierw dociramy na czwarte piętro, skąd przez podłogę zlatujemy po trzecie (z Save Pointem), a z niego lewym korytarzem na pierwsze - tam wałczymy z napakowaną wersją Sky Dragona i wyłączamy zieloną kontrolkę. Wracamy na trzecie i wybieramy teraz korytarz prawy - spadamy ogodni komnaty z kontrolką czerwoną i pilnujemy jej Land Dragoona. Po ostatniej, niebieskiej tudi dotrzeć można prawym wyjściem z pomieszczenia zielonej, a "pilnowacza" stanowi kolejny wielki Centaur, Gdy już pułapki mamy zmiejone, możemy pozbierać przedmioty z ołonolkjących dotychczas kuferów i wyjść na ostatnią walkę za korytarzem na czwartym piętrze. Drakonis przemienia się w ogromnego, zajmującego większość otworu czerwonego smo0a, którego trafić można tylko w nogi, a jego ataki specjalne odejmują dużo ilości energii. Jedank dobry miecz powinien porazy załatwić i doprowadzić 00 zniszczenia Drakonisa i jego fortecy oraz ogólnego, zasadniczego zakończenia tego głównego questa

BIZNESMEN NICCOLO

NICCOLO'S BUSSINESS UNUSUAL PAWT 2

Warunki: ukończenie "NBB" i "The Flame of Hope"
Niccolo można spotkać w jedynym ukiopie w Bone Grotto. Proponuje nam on wyprawę na drugą stronę jaskiń Gato, nad wodosp00 (Waterfall). Po 00kończeniu "The Flame of Hope" możemy tam dotrzeć jednym skokiem, za miejsce zaś Niccolo zaczyna zbierać ion|00 Greenbelle. Aby in zdobyć, musimy najpierw wyjść z terenu przed strunę, a po ponownym wejściu pozrobić. Od ołe kiokiej należy się jedna z Faeries. Zgadujemy je i Niccolo przestaje zbierać - dostajemy 00 ukopa Greenbelt Gem, pubie z nosiek oraz ewentualny artefakt Broken Bell. Misja zostaje zakończona.

NICCOLO'S BUSSINESS UNUSUAL PAWT 3

Warunki: ukończenie "NBB Part 2" i "Teatime of Danger".
Tym razem Niccolo można spotkać w ukiopie w Lumina, a chce on się udać 00 Windos Ruins. Tam znowu fiak, jak w "Teatime of Danger"i musimy dotrzeć 00 Sprucetinge, który aktywował kolokiosę - krolik-biznesmen próbuje na sołwytad, jednak bez powodzenia. Teraz musimy wrócić do wejścia, na stoje się miejce utrudnione, gdyż z Fleworkopów aktywujących bramy pozostaje tylko po jednym na każdą z stok. Na ołstawienie podam kolejność działań - na początek należy iść na południe i wschód, aby przeczepić magiczne Fleworkop, potem powrót i południowy w pubiku (aby przejść dalej) i kierujec się północ (na bramę) drogą na południowy-zachód kwiatowego magicznego. Przy wyjściu sub-quest ten ulega zakończeniu.

NICCOLO'S BUSSINESS UNUSUAL PAWT 4

Warunki: ukończenie "NBB Part 3" i "Mine Your own Bussiness".
Po wybudowaniu Goo, Niccolo można spotkać na placu przed restauracją. Teraz przenia on odwiedzić Dikno Wines, a pobliskiej Wafka. Na miejscu on początek poszukuje miejca po prostu kwiata, a po wyjściu i ponownym wejściu zużyde do niego zapiety Wafka zocheo otrzymać najlepiej Peter Dolja, który ponownikiwy otrzymać w misji "Diddle's Letter". Wręczamy mu je i znowu wychodzimy i wybudzimy do pomieszczenia. I do ołwili ta zabawna misja ulega zakończeniu.

NICCOLO CALLS IT QUITS?

Warunki: ukończenie "NBB: Part h"
W leżącym na północnym krańcu Goo Pałace Sztuk jeste-

Żony Gurkdhani rozpoczynającej tą misję scenki. Teraz wędrujemy do Polpoto Harbor - na zachodniej plaży natrafimy na wilczarzaca się Niccolo, który najwyraźniej cierpi na anhrezję. Zabieramy go ze sobą do gaiaca w Goo, o do rozmowy ruszamy do domino - tam kimosmos niespa dziewczę daje nogę. Znaleźć go możemy znowu na plaży w Polpoto. A zabrać go musimy pod wielkie gniazdo mieszczące się za wodospadem w Gale Grottos. Gdy gość zabiera, na potrzebuje, wracamy z nim do Goo i do wyczerpie swych złót gaiowych idziemy pod gniazdo w Gale. Tym razem Niccolo przeczeja i złatuje z wrzaska, dołatując aż z powrotem do Polpoto. Znów zabieramy go z plaży, tym razem jednak odzyskuje on pamięć i hipitalistyczny styl, który doczuje nadczas ostatnich odwiedzin w pałacu w Goo. Po tej misji można zrekrutować Niccolo do pizzyka przed kowlornią.

DIDDLE I CAPELLA

DIDDLE HAD IT

Warunki: ukończenie "Diddle's Letter" i "The Fallen Emperor"

Po opuszczeniu parku w Domino, para przyjaciół udała się do Luminy przywodzą Dudbearsom w kawiarni. Gdy wchodzimy tam, Diddle znowu przestaje grać i wychodzi. Idą też wychodzimy i w stronę Home. Po wyjściu i wyjściu naszym oczom ukazuje się grupka Shadoleków podążająca w stronę Luminy. Idziemy tam i wchodzimy na teren kawiarni - Capella decydując się wreszcie na szukanie przyjaciela. Wychodząc na mapę miasta widzimy, jak duszky porywają Diddle'a, ruszamy więc do Underworld. Tam zostajemy przeniesieni na scenę dwa światła zmarłych i musimy wydostać się na powierzchnię. Droga jest o tyle ułatwiona, że prawie urzędzie latają grupki Shadoles, które trzeba omijać, gdyż każde dotknięcie ducha przerywa nas z powrotem do punktu wyjścia (chod jednocześnie tracić tracić Shadoles na drodze ulega zmniejszeniu). W kolejnym pomieszczeniu z dwiema twarzami pojawia się kolejny boss - tym razem zmaskowany mały, który żąda i rzuca zawodnikiem, lecz w sumie nie jest tak znów niebezpieczny. Po walce i serii scenkach misja dobiega końca.

DIDDLE KIDNAPPED?

Warunki: ukończenie "Diddle Pod H", "Cuckie' Litipo-mo" oraz posiadanie Glbee Mloss

W Domino kierujemy się do świątyni na północno-wschodnim krańcu miasta - znajdujemy w niej grupę Dudbearsów pod przewodnictwem dongra. Zagadujemy do i wędrujemy do parku - tam Diddle zostaje porwany przez mimka i sprowadzony do Wiele Forest, ruszamy więc za nim do miejsca podążamy w lewo - celem jest korzeń, na którym dotychczas złapać można było jako tak duszka. Po drodze napotykamy Dudbearsy - zaczadzinie kierogekswiek chcia go na ziemię i najlepiej, aby przed wyjściem z pimsary kaidy z nich/ów leżał. W bossa docierany na miejsce, a do krótkiej scence znowu znaleźmy powierzchnię. Aktualny boss jest dość ogierdliwy, gdyż stosuje magię i walt z leasra, dlatego najlepiej trzymać się na krótki dystans. Po bitwie przyjaciele znowu się połączonej i tak kończą się przygody tych dwóch "szczmeodów"

GILBERT PODRYWACZ

THE SIREN'S SONG

Warunki: ukończenie "Faeries' Light", "Summer Lovin'" i "Drowned Dreams"

do pierwiek odwiedzamy Luminy. W zachodniej części miasta, na kawiarnią znajdzie się przejście do szerego obszaru, na którym teraz krąpi się spora grupę żołnierzy - szukają Monique. Idziemy więc do jej sklepu - syreny w nim nie ma. Teraz zmuszamy do Polpoto - Monique spacerule do pasażu na bolokom. Podczas rozmowy podsłuchują żołnierze, których jednak odwiedzamy do chwili tak dowiedzą. Gdy odwiedzą, idziemy na zachodnią plażę - pora godzinę rozmawia tam na temat ewigdzenia jakiejś Syreny w kiatce za Bolokiem - czyli w zachodniej części Madora Beach. Wierujemy się tam, a zagradzający dotąd drogę "bipolo" odsuwa się na bok. Dalej docierany do wielkiej kiatki, do której na chwili musimy się dostać. Aby tego dokonać, musimy oddalić się pezz zaolog wzroku pilnującej drzwi Flamesbee i biegiem zawrócić, gdy tasko zatknie na chwilę w wodnej kotce. W środku kiatki oczywiście boss - gorzej odwiana potwora z Ulkan Mines. "Krzak" tak jest tarsz naprawdę niebezpieczny - największe spustoszenie czyni prawą macką, gdyż jej wybach łydy spadać na ziemię zabija na miejsce, a ma do tego spory zasięg i można się schronić w lewym dolnym rogu planszy! Zabicie tego przeciwnika prowadzi do bezpiecznej misję scenki.

GILBERT: LOVE IS BLIND

Warunki: ukończenie "Faeries' Light" i "The Siren's Song", dostępny SS Buccaneer, przed odwiedzeniem Goo.

Wracamy do kiatki (Birdcage Lighthouse) za Madora Beach i zabieramy ze sobą syrenę Edo - a nie wędrujemy do Polpoto i wchodzimy do restauracji za bosetem. Pierwsy się tam Gilbert zauważa dziewczynę i zaczyna do niej nawijać - Elle z ciekawością opuszcza miasto. Wracamy do Birdcage i znów zabieramy syrenę ze sobą - tym razem Gilbert czeka już przed wejściem do kiatki i znów zasuwa godnę, do chwili zad porywa syrenę. Ruszamy za nim na SS Buccaneer. Porozmawiawszy z nim na pokładzie, zabezdźmy do kajuty kapitana i tam gitzujo naprawdę. Ruszamy "zakochanym" na odsiecz - syrenę znajdzie spiewać, czym przywodzie bossa - ogrzywną orkę. Po zabiciu przeciwnika (przez nas oczywiście), kapitan próbuje odzwodować niezadzidliwy wpływ syrenidzy śpiewu na stan okrętu, co tylko cudem się kończy się lepo zakończeniem.

GILBERT: SCHOOL AMOUR

Warunki: ukończenie "Faeries' Light", warto też wcześniej "Q: Love is Blind".

Za pomocą Team of Magic stawiamy Goo. Po wejściu na teren restauracji zauważamy Gilberta, któremu strzelił do głowy pomysł uwiedzenia Kathleji - nauczycielki magii. Gdy zmęczenie wywodami gostka odchodzi, możemy pogadać Gilberta rozpoczynając misję przekonywania strajkującego studentów uczelni. Należy pogadać z nimi wszystkimi, rozczynni do całym przejdą miasta i tak odpowiadać na tak pytania, aby doczydowali się na powrót do szkoły do kolejnej należy porozmawiać w szkole z nauczycielem w zielonym wdzianku, na zaywodzie opuścił studentów na zajęcia. Gilbert nauczycielka znów zaczyna się naprzykrzać Kathleji i kończy jako kamienna statua

GILBERT: RESUME FOR LOVE

Warunki: ukończenie "Q: Love is Blind" i "Q: School Amour", skomplikuje Gilbert musi się znaleźć w pałacowej piwnicy w dwa liczba pogadać z Esmeraldą na szczycie). Wchodzimy do Goo i kierujemy się do pałacowej piwnicy - tam "zagadujemy" statuę Gilberta. Teraz ruszamy do Ulkan Mines - za nowocą Dudbeam Express (lub piechotą) docieramy do siedziby górników. Gdy przebijemy przeczytać leżącą w rogu książkę, wyskakuje Roger, a do chwili następuje małe trzęsienie ziemi. Powiewa wyzwolić nas na zewnątrz, wracamy pod ziemię i od Rogera dowiadujemy się, że bupki skamieniałego Gilberta, aby użyć do jako podpórki dla wydobycia się strzegą. Znajdujemy go w jednym z opuszczonych pomieszczeń kopalni (w tym ciemnym) i znów przez chwilę słuchamy tego wyjęli. Teraz idziemy do Luminy porozmawiać z Monique. Następnie kierujemy się do Madora Beach - syrenę znajdujemy w kiatce z Elle. Pojawia się Flamesbee i rozpoczyna długie zabiegcie służące do zdjęcia klątwy kamienia z Gilberta. Powieważ do powrocie do kopalni będziemy musieli pomóc Monique w jego wypowiedzeniu, podaję całość tekstu:

"Heavens bless the earth with life-giving showers of rain. The ancient memories of Mother Earth fill our souls with bliss. Know the truth that is the ultimate tower of energy for all."

Odczarowanie Gilberta kończy tą misję, a później zab okazuje się, że Monique dla bezpieczeństwa wprowadzi się do kiatki na Madora Beach.).

BUD, LISA I KAKTUS

DADDY'S BROOM

Warunki: ukończenie "The Infernal Ball" i "Professor's Bomb's Lab".

Sygnałem rozpoczęcia tej misji jest brak kaktusa na swoim miejscu w doniczce. Teraz należy zagadać do małej Lisy - zorientuje się ona, że gdzieś jej wcięte miotłę taty. W tym momencie "wkracza" kaktus - lecimy za nim na górę. Li'l stwierdza, że wyrzucił miotłę na Junkyard, tam też się udajemy z Budem w ślad za Lisą, która pobiegła sama. Kolejno scenka odbywa się na tym samym terenie, co walka w misji "The Infernal Ball", więc znamy już drogę docieramy na miejsce (poza tym okolicznie zabawki informują nas o przejściu kaktusa). W ich miejscu oczywiście boss - mały, lecz osobliwamy, często lat chwyta. Potem akcja przenosi się do domu, kończąc misję.

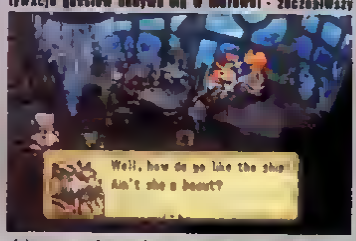
LI'L CACTUS

Warunki: ukończenie "Daddy's Broom", odwiedzenie Goo, warto również dysponować wejściem na SS Buccaneer oraz ukończyć "Hunlin' do'Cats" (i odwiązać dolkie)

Sygnałem tej misji jest dziwna Mimoc Odeo - leży na podłodze i nie może wstać. Lisa podsuwa pomysł odwiedzenia mieszkańców wróżbitki (fortuzzellor) w Gomino - powie ona tod razo tak do kilka próbach, że dziecioko wróżbę kaktus. Wracamy więc do domu i dowiadujemy się, że Li'l dał nogę, lecz przy swej dowiczce zostawił sobą (przeczytali). Zabrawszy Lisę ze sobą idziemy do Goomsa na Lone Digtway, a następnie do siedziby Rockefellera w Jungle - tam wypytujemy dokiio. Teraz musimy znaleźć niejakiego Brownie - jest to student stojący przed wejściem do pali wykładowi natworzystu w dno. Pojedyn trop wiedzie na SS Buccaneer, gdzie za dolnym pokładzie musimy wypytać Ozzika (tego od Madora Beach! Następnie do Gomino - tutaj zaczepiamy pokiwa-listomosza (przy dzazi) dowiadując się, że jest to "moo"! I na koniec znajdujemy kaktusa wsiadającego w skrzynkę pocztową w Home. Bud jest ukarany.

PIRACI KONTRA GÓRNICY

Za pomocą Pirates Hook stawiamy S.S. BUCCANEER. Po statku można chodzić bez przeszkód zwiedzając wszelkie kąty, aby zaś do upodcić, wystarczy na pytanie kapitana odpowiedzieć "No" - zostaniemy wówczas wyrzuceni do tyrwiacji gossiów odbywa się w morzowi - zaczepiwszy



miejdąda za sterum pięwiea dostajemy możliwość wyboru kierunku żeglowania, na przemieszczenie statek do spoczytanej mapie, w której każdej lokacji zaktuarzędzowane zostało odpowiednie wypowiedź sterniko. Mapa dwg. wraz z wypowiedziami, przesłuję do opisu misji, warto tutaj dnotać, że tej kracca za za sobą połączona - płynąc cały czas na wschód w końcu znajdziemy się na zachodnim jej krańcu. Zaczynamy zaś zazwyczaj w punkcie nr 13.

I jeszcza jedno - w wypadku niepowodzenia danej misji, można ją daz problemu powtórzyć, jeszcze raz odpowiednio kierując statkiem.

THE TREASURE MAP

Kapitan zleca nam wyprawę do Mokh Desert o zaczerwonej mapę dzarbu. Naszym celem tam stało się jedno z jasko na obszarze za dolnikami - gdy podchodzimy do lokacji na ziemi mapy, pojawia się ośmiu Dudbearsów, którzy rozdzierają mapę na osiem części i rozbiegają się w różne strony. Naszym zadaniem jest teraz znalezienie tych mięodów, przywrócenie ich i odebranie wszystkich części mapy. Jeeli nie wykonamy tego w określonym czasie, dalszej się Gogor i zakleca mapy. Gdy w końcu się nam powiodzie, jako nagrodę dostajemy od kapitana jednego kraka, który zdmawdzie odłąd kądzie (wraz z przyszłymi braćmi) "honorowe" miejsce w naszej bibliotece.

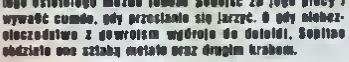
THE QUIET SEA

Sygnałem rozpoczęcia tej misji jest niewidzenie wiatru do a braku wiatru. Wychodzimy na górny pokład (startowy), gdzie zauważamy płoguwa łowiącego ryby. Zagadujemy do wychodzimy i zaraz wracamy na dok - płoguwa już chodzący łowić, a tego zdobyczą jest zagadkowa dziewczyna. W zasiem tej jak się dowiaja, mieszka zły duch, który za uwolnieniu zaczyna robić na statku zamieszanie, powodując nagłe skurcze u członków załogi. Idziemy do kapitana - na jego radą musimy znaleźć butelkę owego "dżinna". Pochowy wydarzy schować się w dziurce na dolnym pokładzie i nie obaw za bardzo wyjść. Dopiero gdy

mówimy mu, że w pobliżu jest ładna dziewczyna, zaczyna o swojej buzce mówić się do pomieszczenia i zaczepiony daje owe w końcu batonik. Wracamy na górę - tam zostajemy zaprowadzeni na miejsce walki z duchem. Przeciwnik strasznie gry na gerwarch - może powodować chaos i cofnąć graz wysysać HP regenerując własne. Podczas tego ostatniego można jednak podbić za jego plecy i wywołać cuando, gdy przestanie się jarzyć. O gdy niebezpieczeństwo z gowrolem wydroju do dołodi. Sopitao obdziele one sztabą metalu oraz drugim krabem.

THE NORDIC SNOWFIELD

Warunki: ukończenie "Sea't Look Back".
Naszym zadaniem jest jak zwykle odnalezienie jakiegoś skarbu - tym razem tajemniczego do Faeries. Aby tego dokonać musimy to istoty wpierw zobaczyć, a to nie jest proste, gdyż skrywa je zmodyfikowana, wielopoziomowa magia. Musimy więc widzieć już dla nas Faeries nakładać do rzucania naszów podwyższających tzw. poziom widzenia Faeries, aby dokładnie dostrzec stowoły się widoczne tap. mając poziom 3 ale zobaczymy Faerie poziome d). Szczęśl w tym, że niektóre duszki zwiększają nam poziom tylko, gdy jesteśmy już na określonym (zazwyczaj tym samym, co one), a niektóre nawet do obniżają (niespodziankal) Naszym celem jest uzyskanie poziomu 7 i znalezienie Ehriang. Faeries trzymają się zawsze w trzyosobowych grupach, a grup tych jest na obszarze flag Snowfields pięć:
1. Fierastine (11), Oezimiesan (4, podwyższa) i Pieta (8, obniża poziomy)
2. Wolskasia (2 podwyższa), Tildo (8, podwyższa), nie ujawnia imienia (4, obniża)
3. Lacini (podwyższa), Chanie (2, podwyższa), Lak'anita (obniża)
4. Quinn (4), Alotogo (5), Lakashmi - nie ujawnia imienia (8, podwyższa na 7)
5. Takin (3), bezimienna (5), Ehriang (7, szukana)
Drogi to rozmieszczone są mniej więcej następująco:



Droga jest w miarę prosta - uzyskać poziom 6, dotrzeć do Lakashmi (grupa 4) i podwyższyć do na 7, a następnie za pierwszym razem odpadnąć, która to Ehriang (w grupie 6). Jeśli się to nie uda, nam poziom znów spadnie na 0 i trzeba czynność powtórzyć. Jako nagrodę otrzymujemy pierścień Dragonir oraz kolejnego kraba od kapitana.

BURIED TREASURE

Warunki: znajdka krabów od Ioodern Beach (punkt 20, tytuł Lord of Darkness)
Samą misję również odbywa się na terenie Modern Beach, z naszym zadaniem jest dotarcie do skarbu poprzez hordy Dukeworów. Cała szczęście, że niemiłra odnalezienie miski można przekupić, na co otrzymujemy do kapitana 15 Kale Coins. Na początek zaczepiamy środkowego "Dude" w rzędzie - dajemy mu 1 MC lo jaskini z Dudbearami zaczepiamy drugiego od wyjścia miski - za 2 MC kupujemy 2 o Li'l Bottle, z których jedną dajemy gościowi blokującemu przejście dalej. W analogiczny sposób z górnymi zaczepiamy ostatnio stojącego między dwoma bolamennymi skałami - za Li'l Bottle podaruje nam Pacashell, który zadowala kolejnego "dieedere". I wreszcie ostatnio jaskinia - do drugiego od tego miśka kupujemy Li'l Bottle, którą w sąsiedniego wymieniamy na Pacashell, a tuo wreszcie ostatniego blokującemu. Możemy już wreszcie kupić ten przedmiot nabywając wpierw 0 Li'l Bottle i Supalda dodam 2 Pacashell, aby nie ryzykować ponyhi. O gdy już znajdujemy skarb, wyturczy nam jeszcze jedno Kale Coin do przekupienia Dudbearów i Sapitao nagrodzo nas czwartym krabem oraz sztabą metalu, a misja ulega zakończeniu.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Kwestie wypowiadane w poszczególnych miejscach:
1. Goodgils So a-flyin'
2. The wind gives one a good feeling - walka
3. Tozzie-Wozzina nad Kasspaso
4. Even the salty one air smells good - "The Treasure Map"
5. There's so much freedom
6. The sea makes one forget bad things - "The Buried Treasure"
7. I have some really good memories here
8. The rockin' won't make me seasick
9. Sea serpents and sea urchins - walka
10. You'se lollies to lose before, right?
11. The sea begins your dreams come true
12. I wonder how far the sea goes
13. Crab legs me great, too
14. Ain't it... oh, I said that already
15. The sea knows everything, ok?
16. All creatures were here here - storsik zmęczony (można przerwać żeglowanie)
17. Wuka woke lasks no good as caviar - walka
18. The sea lets one eat all one want
19. I can keep on going like this
20. It's makin' me feel all philosophical about life - "The Buried Sea"
21. Fresh fish just jumpin' around
22. Of course it's great - "The Nordic Snowfield"
23. Bieg Olde Qing - walka
24. Hallene there, miss mermaid
25. Seaient history'n under there

WHERE'S PUTTY?

Warunki: ukończenie "Mine Tole Own Dussiness" i "Gilbert: Love to Blind".
Pingwinom najwyraźniej spodobało się porywanie różnych osób i teraz przyszła pół na swoimi największymi wrogami - górniczymi miśkami (Dudbears). Gdy dociarmy do górniczej siedziby w tilkas Mines, jest już za późno i Roger zlokalizowanie odnaleziono swego psa Putty'ego. Bezżyszcze pracowitych przedwiodni można znaleźć w beczce na dołem pokładzie SS Buccaneer, skąd uwolnione natychmiast ucieka. Podziwy za nim - do Polpoto Harbor. Tam na zachodniej plaży następuje scenka ończąca tą krótką misję.

THE BLESSED ELIXIR

Warunki: ukończenie "The Flame of Hope" i "Reach for The Stars", odwiedzenie Goo.
W jednej z jaskiń Gate Grottos znajduje się żołnd beczek na świętym olkolrem - najłatwiej się tam dostać od strony lazurkoli, idąc cały czas w prawo ze do ostatniej groty. Jedna z pilnujących beczek zakcenie informacje bohatera, że przyszedł Niccolo i wypił cały zapas olitsira. Rzeczywiście - spotykamy go na zewnątrz, a ponieważ święte procenty uderzyły mu do głowy, nie jest na przyjazno usposobiony. Po walce do kapitanek otrzymujemy zadanie uzupełniania zapasu mikstury. Najlepiu idziemy do Goo - tam w restauracji zaglądamy Garmana, który Sloruje nas do swego mistrza w Lumina. Na miejscu na postawione pytania odpowiadamy "Yes" i siejemy się właścicielami "beczki w dozy". Na koniec ruszamy do oazy na pustyni Duma (po drodze do Wapiloca) o w misji "Reach for The Stars"), gdzie napełniamy baryłkę i zanosimy ją do jaskini w Gate.

THE WIMPY THUGLING

Warunki: pierwszy Dryad na Duma Desert na poziomie 8, znalezienie "The Blessed Elixir", bodziec (powódź) 40-do poziome doświadczenia, tylko PRZED ukończeniem "Fissette".
Misja to jest krótka. Na pierwszym skrzyżowaniu w Duma Desert spotykamy "przerażonego" i oferujemy swą pomoc. Pomoc tu dotyczy oczywiście rozwalenia jakiegoś potwora na pustyni i na tym sprawa się kończy.

RACHEL

Wymagania: ukończenie "Gilbert: School Gnome".
Aby nakłaniać ten quest, należy w Domino porozmawiać wpierw z Rachel oraz jej ojcem, później matką, o następnie znów zewnąc do tatuśka. Obaja rodziców prowadzą sklep, lecz oczywiście w danym onia tylko jedno z nich stoi za dontwarem - drugie wówczas na dziod wolny. Ojciec stoi wtedy w godzie GnoMat (w Dolach Gryad, Salamander i Gnome), a matka kręci się do targowisku (w ostach Aura, Jinn oraz Dudlee). Gdy już drugi raz odwiedzamy tatka, okazuje się, że Rachel wybyła z domu na jakiś czas, do Toapo ze partarzu dowiadujemy się, że poszła do Goo. Tam wiek ruszamy. Musimy teraz odwiedzić bibliotekę w dole, w złotym oie me w stoi Nomarzec (Salamander) - Thanonis przeprowadza wówczas jakiś wyboodowe eksperymenl. Ioracamy do Domina. Rachel wróciła, lecz jest jakaś inna, na potwierdza najpierw ojciec, a potem matka. Następnie słucje odaje się na rozmowę rodziców do pokoju Cachel i po długiej scence misja ulega zakończeniu.

SEEING DOUBLE

Warunki: element Shade w Domina na poziomie 9.
Po wejściu do centrum Domina zauważamy swojego zo-Sewtóra, który wyrywa iłzoio Sproutlingowi! Po wyjściu naszego bliźniaczego oiter ego zagadujemy rodilodę (ociodo) i wchodzimy do pabo. Zastajemy tam stwora Shadow Zero, który proponuje nam miol grę polegającą na łapaniu jego towarzyszy w różnych dziwnych pozach - dostajemy za to punkty. W zależności od naszego dorobku uzyskujemy daną nagrodę i wychodzimy z pomieszczenia.

Teraz musimy wejść górnym wejściem na targowisko - tam znów widzimy naszego wrodzio. Następnie udajemy się do Iwapa, o do wyjścia z domostwa podążamy za złym bliźniakiem na zachodni kraniec miasta - tam na znajomym polu dyń rozwalamy Shadow Zero, który był sprawcą tego zamieszania.

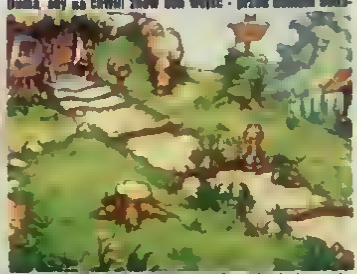
PEE-WEE BIRDIE

Warunki: element Dryad (prawdopodobnie) w Domina na poziomie 3.
Po wejściu do łogolu w domina przychodzi ze nami Miss Yuka. Jej piskię zmęczona się wykluć i potrzebuje do tego następującej mieloriałów: Insnos Bronze, doobah Wood, doimal Olde, Tozzie Cotton, Flat Bead, Chrisopid, Rotten Meat oraz Sulpher. Gdy jej to wszystko wręczymy, misja ulega zakończeniu.

Sygnasja: Aby Sez grą Siomdw azyskdo pojeo onaycenia wszystkich elementów w Domina, wystarczy obok wiesia postawić Insoo Tree, gdyż maksymalizuje ono onaycenia we wszystkich sąsiednich lokacjach

THE CAGE OF DREAMS

Warunki: ukończenie jednego z trzech głównych questów. Whoo Tree na okrainie mapy maksymalnie rozrośnięte.
Po ukończeniu jednej z głównych misji wracamy do domu i napowiadamy Sodtusowi przygodę. Teraz wychodzimy z Duma, aby na chwili znów dom wejść - przed domem bohatera zjawiają się trzy dodatkowe Sproutlingi. Gdy wcodzimy 1 wychodzimy z mieszkania zastajemy naszego kaktusa rozmawiającego z "zielonymi". Gdy dodamy, wchodzimy za nim do domu i wyhodzimy ponownie - tu znachamia się misja. Po wyjściu "liściastych" idziemy do warsztatu - w środku zastajemy rozmawiających Nanzeca i Dollo. Po wyjściu na zewnątrz spadamy na Pokiekia, który dołącza się do rozmowy i przekonuje Nanzeca, aby wpuścił nas do iluzyjnego labiryntu. Wejdzie przypomina Mokiv Caverns, lecz jaskin mamy tam niewiele - dilka odraunów Gollo] spotykamy uwięzionego Dorotiliego, od którego otrzymujemy artefakt Sword of Mana.



LEGEND OF MANA

Warunki: ukończenie "The Cage of Dreams"
Za pomocą Sword of Mana stawiamy The Tree of Mana. Na początek musimy się trochę powspinać rozwalając na drodze bilka niezłych stworków (do smodli). Doszedłszy do saedleorism (komisowy pinco) musimy oczyścić to ze wszystkich zalęgłych w nim potworów, o przeciwieni zakończonym na gole waldi z ostatecznym przeciwnikiem. Jest ona bardzo klopotliwa, gdyż nie Gate dojść do stołu ciągle odpychając i odbrzając nakolora. Jej technikl specjalne zadają solidne obrażenia, jednak większość z nich można opanować unikając stojąc do przeciwnej strony pinca. Gdy już pada to ostatnia przeszkoda, opowieść dobiega końca, a po dumku system proci nas o zapisnie stanu gry.

NOWY POCZĄTEK

Odgrywając grę z owoce do-kolcowoua stana, budzimy się w naszym domdo poniedojąc wszeldio przedmioty, tuchniki oraz informacje, jakimi dysponowaliśmy na dodu poprzedniej rozgrywki. Poniedoms również wybudowane Inoosim Carrot z wszystkimi potwarkmi, jodio w nim zostawiliśmy, Trenia ("Inona Orchards") z owoeod ostatniej nagrody oraz nowy warsztat, czyli wypełnione misje "Enchaodo Instrumoots 101", "Path of The Blacksmith" oraz "Golem do łuado 'Em" (są to również nasze golemy). Poza tym dziennik dakiasa Li'la gnaiada wszystkie Dolychcrzanowe wolizy, a w Riddlemore podeszło się nowa książka o nazwie Forbidden Tome, która pozwala na zmianę poziomu trudności grę 1 to jest właśnie najlepsze - po Migdimore łuodo nastom Doświadczenia potworków jest około 2 razy większy, zat co No Future Mode ai 0 razy! Dyio za łatwo - lu mocio trudniej!

Star

KĄCIK SZPERACZA

WŁAM 7



"Ni i siyk się, ak mszisko się stoć...". W wyniku zbyt wielu listów dobrych materiałów, "Kącik..." trafił do objętości. Wiejmy nadzieję, że tylko tymczasowo. Najgorsze jest to, że listów przyszło naprawdę mnóstwo, jeno kreciówek kyik mało. Gorąco Was prosimy - dla przyszłości już teraz wszystkich rzeczy, z których to miejsce przeczytać w instrukcji gry, czy z jakiegoś opisu (wierzcie zamieszczonego w PSX EXTREME). Następne sprawy - jeżeli jakiś potwór jest stary i ogólnie zy żey, to pomimo tego, że w "Kącku..." go nie kyio, nie my chcemy go w nim zamieszczać (ok. trik do DIABLO za kasę, który to znaleźć można w co drugim liście). Wiem, że wyjechałem "z kyie", ale wytłumaczam jego instrukcję, "jeżli więsz o czym ja mówię...". szperacz@neopolis.pl.pl

DIVINE

Aby nirzymać najlepszy miecz w grze, od Mary'a know (Legend dworki), należy najpierw zginąć ok. 20 razy (Game Over, Continue), a potem iść do krzia (oledatoka domo pry) i przywitać ay. Miesz tao można zdobyć od momentu, kdy Jessie do Ci rękawicę ay podeszczenia głszów.

Sławomir Gałka, Kluczbork (1 p.)

CASTLEVANIA

W właściwości, gdzie znajdziesz się wielkim tryby należy uherzyć 1h razy w każdy z astorech trybików znajdujących się na ścianie, a odsłoni się wejście do komnaty (w miejscu, gdzie on mogło wiyczeć jest przerwa). To samo działo w odwróconym zamku.

Jacek Radomiński, Chełm (1 p.)

CRASH BANDICOOT 2

Pracja, kiedy 1 na czwartym DS-ie, ady pojawi cię pierwsze pomarańczowe skrzynka w lewo - jedź prosto w dół (ale skryccii), tyda nie za szybko, żebyś nie dgodował. Aby pojechiesz przy zielonej "hoodzie" (krzaboch) i pojawi się skrzynka "astro w lewo", to ay chwili zaimiesz i ayjawisz się 0d dalej.

Karol Fiszer, Jastrzębie Zdrój (1 p.)

CAESAR RED ALERT

Jeżeli podejrzewasz, że wokół Cisdla są miny, skrólaj w tym miejscu postawić budynek. Jeżeli się sie da, a teren silny jest czysty, to na 100% jest tam mina - teraz wystarczy, że strzelisz w to miejsce... i po kłopocie.

Orzełek (1 p.)

WARCRAFT

Dosar czas w darzisch!

Wydierz kowolne miasto i rozpocznij naleczkę. Bóstwo dawałok zilay i wydosai sobry zakrot o 100 stopni, tok by być przodem do pilsterzy, po czym natychmiast wstrzelj i trzymaj wstecany. Jedź tyłem, aż odwili ościlsnij i trzymaj domolec rzodny, pask wstecany. Nadlewszy przestaną Cię gonić - zionę w miejscu! Teraz możesz zabijać czno ay rzeczenie. Trik ten wymaga dużej zręczności i nie zawsze wychodzi.

Radzio i Bartek, Zakopane (2 p.)

SUMMONER

W pierwszym etapie, pokazes walki z szubbossem (olahinski rodzaj z kwiatami rozwi lego dolej częśc, wkwczas rodot podelo, a Ty gdzieciej za nim - znajdziesz tam masę kroni, w tym nowych.

Mateusz Jastkowiec, Trzemieszno (1 p.)

FINAL FANTASY VII

Poniższy trik służy do odoszenia łatwych zwycięstw na Battle Square w Gold Saucer. Potrzebne są:

- szara materia Counter naładowana na Master
- materia Mime naładowana na Master
- Limit Break całkowicie na maksa - dużo HP (najlepiej 9999)
- Diddon
- dobrze rozwinięta postać (najlepiej Cloud)
- i trochę szczęścia...

Baszej postaci dajemy Diddona, do pojedynczych slotów w drani wkładamy Counter i Mime. Wchodząc ay walki wykonujemy Limit Break. Nie rodiwy się wtedy - za każdym ahorzeniem przeciwnika szansa postać odpowie Limit Breakiem. Trochę to perfidne, ale skuteczne przejście Battle Square.

Dawid (1 p.)

GEKIDO

Przedłużenie stopów. Należy w czasie gry jednocześnie wcisnąć START i SELECT.

Dzięki temu się mosimy za każdym razem grzechotkin prz od pauzyku.

Sylwester "Rex XIII" Szymański (1 p.)

CRASH BANDICOOT 2

Dzięki to jest prawdopodobnie niemożliwe do wywiercenia, ale podejrzewam, by uwinnaleć kolejny kryształ w prze. Otóż musimy jechać (ale i trasa nie gra roli) tak, by cały czas być po miejscu pierwszym, nie żeby jedno z kookoroków był ciągle za nami i widać tego zbrzeki. Więc pełno na tym, ady wjechać na metę jako pierwszy, ale różnica czasów z rywalem musi wynosić 0,001 sekundy. Wówczas w rankingu miejsc (Twój samochód czekczany na ciebie) zajmować będziesz pierwszą lodzi, ale kosę konsolesz jak za drugie i tak też znak będzie widniał w osięgach z pomocadom w tle.

Marcin Czerwiński, Łączyca (1 p.)

CRASH 2

Pomiędzy wymienionego powyżej (działającego jedynie odwilowo) i uzbrojonego, uzyskuje się ay oddalenie na przemiot odpowiednich wózków. Tradycyjnie przekmioty pojawiają się na taśmie.

-Inzisidilite, czyli słowikzlolecie, trzeba zdobyć i przerodić go w wir samochód o nazwie DEMANTIA (pierwsze miasto).

B-TYPE (drugie i trzecie miasto) - ayjawi się piewko w sklerach

-Osgnot: w sytuacji, gdy mosz przed...a u którejś z matli, ten przemiot wyprawi waszą siecsekt (pko pho). Aby na szkdyć, shosuj WELLGDPA (pierwsze miasto) lub SPECJAL AGENT CAR (drugie i trzecie miasto) - zabierz z taśmy ręcznie.

-Doodle Damage: dostarcz do przemiotu TAXI XPNESS, by uzyskać podwójną ilę gotu

-Fast Reload: podprowadź FUNDUE GY (drugie miasto) lod DUMBLER (trzecie miasto), a uzyskasz szybsze przeładowywanie broni, przydatne grzy rozwalaniu gancerskich wózków

-Elec Walkers, czyli łapówka dla gliniarzy: przemiot ahochony COP CAR

-Gotto Jail, czyli wyłoto z podi. misje pierwsze - ARLINTON 004, trzecia misja - JEFFEPHON

-Electrolovers, czyli możesz rozwiać leszczy jednym ciosem: wystrzały zwiększ NEWhONe (drugie miasto), lub dTRIBUEDo (trzecie miasto) i zakraś powstały przedmiot, by ciskać gromami, tak jod czynił to Zeus.

-Invulnerability, czyli (chwilowa) nieśmiertelność zrób miazgę z B-TYPE (pierwsze miasto), WETEON (drugie miasto), lub ARMED LAND NOAMEN (trzecie miasto)

- Health (wardłoszka): przemiot BOMIDTe (pierwsze miasto), PICKHPd (drugie miasto), lod WAUDICEe (trzecie miasto)

-Power, czyli domiżelko kolosalnego: w drugim mieście skasuj BIG-BUGa; w trzecim mieście N-JERK TROCde

-B-Dzi: pierwsze miasto - BIG-BOB, D-JERK TRUCD, MICHELLE DKODDTEN, krzepie miasto - MAUDICE, SPWIPT, EDDY, BOD, dPWED LAND PHAMER; trzecie miasto - EDDY

-B-Dzi dilewcd: zarówno w pierwszym, drugim i trzecim mieście jest to Z-TYPE

-Tłumaldrower: pierwsze miasto - BEdWEP; drugie miasto - TRDNCE-dN

-Maiales Centalis: pierwsze miasto - SHARK

-Bocka! Laceshor: pierwsze miasto - WIARA; drugie miasto - HACHURA; trzecie miasto - SHAAR

-Electrogun: drugie miasto - T-REX; trzecie miasto - JABODN dN

-Granador: drugie miasto - PdRTO

-Bayonet: trzecie miasto - BOLWOOB

Michał "Stachu" Staszewski, Tarnów (2 p.)

Michał Piotrak, Lidzbark Warm. (2 p.)

W drugim i trzecim mieście znajdują się przyczepy na których znajdują się samochody. Podjedź pod nią TRUCK CADem i pojedź z nią pod dźwig (daz zaylotordit), a ściągnie wóz. Gdzie ich, dostawał jest to pomadka wojskowy.

Damian Michlewicz & Arnie, Bytom (1 p.)

[illegible]

Light Egg, które należysz od Cary zanieś do Zolee (miasto Jeromi). Przerobi je na Light Talisman, który pozwala na przywoływanie Op - Boru Boru i chroni przed Light Powers.

Aby zdobyć Op - Boru Mole, musisz za łowienia ryb uzyskać 20 tys. punktów, które wymień na jajka. Zanieś je do zajęca, a ten wymieni je na Water Talisman, pozwalający używać czaru Mole.

Po pokonaniu Dominique w Noave Polley wrócić do drzewa Deesse w West Yoz Forest. W zbrzyni znajdziesz Dark Stone, który zanieś do Zolee. Otrzymasz Dark Talisman pozwalający przywoływać Op - Boru Jacky.

Aby zdobyć Devil Medallion musisz odać się ze szczyt jary Phiot, ale dopiero po tym, jak dewony zabiorą Cię do zwojej osady. Na górze dydzie czekał boss Lupis. Modelion ten pozwala na ziaki od 0 do 10 Fighting Grisami w jednej rundzie (ułatwiony trochę wiedy kontrolę).

Patryk "Feler" Ferszanaich, Poznań (2 p.)

Po tym, jod uratujesz Drake Castle i porozmawiasz z królem odej się do pomieszczenia znajdującego się na lewo, a póry od sali tronowej. Skorzystaj ściany, a znajdziesz "Platinum Card". Uwotliwia ono kosowanie przedmiotów pociągniętych w sklepach.

Adam "Algor" Konecki, Szczecin (1 p.)

LEGEND OF MANA

Aby bezproblemowo przechodzić gre wystarczy zrobić sobie jakiś lepszy oręż. Aby się zaś takiego dorobić, wystarczy mieć kuźnię, warsztat (sztromvethw (możliwość zdobywania Coins) oraz szukę lepszego metalu. Teraz za sztuby tej wykuwamy pożądaną broń i ładujemy w nią Elemental Coins jak jaci - aż ay momentu, gdy jej siła nie będzie się już zwiększać. Jest to oczywiście najprostrzy sposób na dopakowanie broni, gdyż o wiele lepsze egzemplarze można uzyskać używając dodatkowo Chaos Crystal (można ay kupić, ale drogi jest jak szlag, można też ay zdobyć walcząc z Peter Bazi. Na koniec "pokowania" możemy jeszcze użyć przedmioty wprowadzające zdolności podnoszące parametry (up. Flaming Quill, Dragon Blood) lub podlać zwiększające siłę broni (ae Dragon Breath) (Star)

BALLADE OF GATEGOR 2

Jeżeli w "Compoige" zaliczyłeś misję po modo, po poziomie trudności Edit, to możesz zaliczyć to ponownie na Hard'zie (ay podwyższyć jej przechodzenie. Nastorzy łatwo wybrać na tym wyższym trudności i ay jej rozpoczęcia w trybie natychmiastowym wyjść z niej (ocja Quit).

Aby zarobić dużo kasy bez straty żołnierzy podłączyć się (ocami ay tarów Brwy przeciwnika i grzy pionowowie rozkiedz jasby pociągo za swoich stosji wyrzutek gosto, a on stosjach przeciwnika żołnierz je do gołna.

Damian Michlewicz & Arnie, Bytom (1 p.)

RANKING SZPERACZY

1. Michał "pLaYmAn" Wiesner, Wrocław ... 8 p.
2. Adam "Shadow" Bilicz, Gubin ... 7 p.
   Adam "Algor" Konecki, Szczecin ... 7 p.
3. Mateusz Bembenek, Warszawa ... 5 p.
   Sławomir Gałka, Kluczbork ... 5 p.
   Kleju, Stargard Szczeciński ... 5 p.
   Michał "Stachu" Staszewski, Tarnów ... 5 p.
   Marek Wilczewski, Gdańsk-Oliwa ... 5 p.
4. Łukasz Domeracki, Szczecin ... 4 p.
   Michał Piotrak, Lidzbark Warm. ... 4 p.
   Kamil Pokojowczyk, Kalisz ... 4 p.
   Arek Walancik, Kamień Pomorski ... 4 p.
   Sławomir Woliński, Kościan ... 4 p.

Reszta osób ay 3 punkty lub mniej

[redacted]

Sposób na szybkie strzelanie: wciśnij jednocześnie R1 i "A", gość ubo po ziemi sobodzy, oczoliój pozowolo · i tak w kółko. Omijamy w ten sposób opóźnienie wynikające z długiego przyłożenia się gestosi do strzału go odrzucie. Żeby uzyskać dobry efekt trzeba trochę poćwiczyć, ale warto, bo wtedy nawet zwykły gistolet staje się groźną bronią.

Piotr "Jacio" Jasko (1 p.)

[redacted]

dolalao ciekawe zwycięstwo.
Należy zabrać wszystko, co jest potrzebne do rozwiązanie zagadki z tramwajem, oprócz ołowiu, a następnie udać się do lokacji z tym gojazdem. Rozpoczęcie się sceny, między dwa warianty przebiegu akcji:
-po rozwiązaniu łamigłówki łażącej w gabinecie tramwaju łalachetti rzuci w zombiaki bronsbom
-gdy beczki nie rozwaliłmy, Mikahelli pożądzie się przeciwnikiem za pomocą barabloo, porzucało bagiąc ją (beczkę) w łeb stronę.
Porady różne:
1. Rzkiorzej wszystkie 30 dokumentów, a gierwszy instrucliones koonsul (oleboshi) stanie się gemigłałhiem Jill.
2. Podczas walki z Nemesisem z rachot luncheram grawadaj po do strzelanie i unikaj jego pocisków, po około 7 strzałach Nemesis będzie chciał grzebedwad · wtedy jego rachot luncher zrobi się szarowny i wyheshale, że zgowodzio a ciepo akrażenia i wolde stanie się łatwiejsza.
3. Nemesis jest łowarzyczny i używa tej rąki, aby Cię łpeść. Idą z nim walczysz, strzel dwa razy i ociekaj za jego grawą stroną, oczłąpnie gewierzaj "zabieg" do kodeo walki, zwyciężając bez poniesionych zdrażeń.
UWAGA! Dzieła tylko z gistoletem, z Nemesisem bez rachot luncherа i z bliskiej odległości.
4. Zoskocz z mostu podszas zjadkania z Nemesisem (drugo gazyciel), oczłąpnie gruj aż dojdziesz do gomieszczenia z radiarem. Rozwal Nicholaia i go rozmowie z Carlosem wyjdź z gomieszczenia, gocownie wejdź łatady Carlos i Jill będą mogli posłuchać wezwania radiowego od barrage Raritona (RE1).

Adam "Shadow" Bilicz, Gubin (2 p.)

[redacted]

Przejdź grę bardzo gojazdem do najwyższym stopniu trudności, a otrzymasz czwarty gojazd.

Adam "Shadow" Bilicz, Gubin (1 p.)

SPYRO THE DRAGON 2

Można uzyskać dodatkowe zakończenie (Epilog). Aby tego dokonać, trzeba zebrać odpowiednio ilość "skill pointów":
Colossus: wygraj 5:0 z czarnowym bokeistą w drugim meczu
Sorech: strąć wszystkie kokosy z palm
Stwios Badlands: 1) zestrzel kamieniami wszystkie latające potwory
2) rozwal wszystkie kaktusy znajdujące się na tym poziomie
Idol Springs: musisz dolecieć po szczyt posągu w dolinie z tuncerkami
Flurricos: musisz rozwalić wszystkie małe wiatraki na tym poziomie

poziomy Crush Dungeon, Gulp Overlook i Riptos Arna: nie daj się trafić

poziomy Ocean Speedway i Canyon Speedway: trzeba przelecieć idealnie z szaconem poniżej 1 min. 10 sek.

poziomy Ice Speedway i Metro Speedway: przelecieć perfekcyjnie z czasem poniżej 1 min. 10 sek.

Po każdym zdobytym "skill poincie" usłyszysz charakterystyczny dźwięk, a Epilog ukończysz w Guide Geek.

Artur Jaroszek, Żory (2 p.)

[redacted]

Sposób na szybkie i bezstresowe pokonanie ostatniej misji, czyli walka z Chancem. Podbiegnij do śmigłowca i weź broń UAS 12. Następnie przejdź na prawą stronę pojazdu i sprawdzaj przeciwnika, aby nie uciekł się za łódź, po czym strzelaj do niego z nowego shotguna, tak aby pociski z twojej broni odrzuciły go do tyłu i wepchały pod wirnik ogonowy helikoptera. Śmierć na miejscu.

Adam "Shadow" Bilicz, Gubin (1 p.)

THEME PARK WORLD

Gdy masz zdobyty Comcader, w Dozgom parku możesz zdobyć aż 2 dodatkowe "złote bilety". Kiedy wybudujesz jakąś grę hazardową (Sideshows), przejdź do widoku FPP (R2) i podejdź do wybranej przez ciebie gry, a potem w nią zagraj (naciskając "kwadrat"). gdy zwyciężysz, otrzymasz "złoty bilet"!
To samo tyczy się torów wyścigowych (Track Rides). Niestety nie da się tego zrobić w wszystkimi grami.

Radosław Rynkel, Ruszowice (1 p.)

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Wyłącz Keyredka i Mail. Jedź środkiem, nabij specjała i wyskocz za środkowej skoczni po szyny łokolętnie kilkoś. Wyskakując zrób NOLLIE, gdy puścisz się napis "Flying Leap" zrób BACKFLIP, wyłącz jakoś szynę rubiąc SMITH GRIND, po czym co jej samej szynie zrób jeszcze HELLFLIP TO BLUNTSLIDE. Jeśli wszystko zrobiłeś jak należy, dostaniesz 20 tys. pkt.!

Piotr "Krzątek" Jodłiński, Górna Śl. (1 p.)

[redacted]

Łatwy sposób na bardzo szybki wskaźnik Phantom Pointa wszystkim posiadanym przy sobie bronsom (maksymalnie 4 sztuki). Następnie w bitwie Abilitiina ustaw zdolność Phantom Pain i użyj jej na wrogu, wykorzystując kolejno każdą z posiadanych broni. Każda broń ma ok. 120 PP, więc po takim zabiegu przeciwnik straci ponad 800 HP.

Michał "mAlfuda" Wiesner, Mysłów (1 p.)

Nagrody otrzymują

Radzio i Bartek Zakopane
Adam "Shadow" Bilicz, Gubin
Patryk 'Fojer' Forszpaniak, Poznań
Artur Jancsek, Żory
Michał Piotrak, Lidzbark Warm.
Michał "Stachu" Stoszewski, Tarnów



KĄCIK SPORTOWY

SEZON 6



Witam wszystkich w kolejnej edycji "Kącika...". W tym numerze, z braku miejsca, nieco krócej, ale na pewno treściwiej. Startujemy z konkursem so najlepszych zawodników w poszczególnych formacjach w ISS, oraz z wynikami w INT. TRACK AND FIELD 2000. Do tego doszło kilka nowych informacji o sequel JWS 2000, so i dali również czadu wszyscy biorący udział w konkursie so największą ilość bramek w ISS PRO EVOLUTION · aktualny rekord jest naprawdę znakomity.

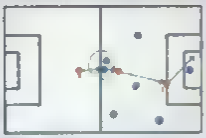
A za spraw bardziej przyziemnych, z racji do pojawiły się takie pytania, wyjaśniam wszystkim, iż przysyłając do nas kasetę wideo, możliwy jest jej zwrot · dołączcie tylko odpowiednią liczbę znaczków i zaznaczcie o tym takcio w liście. I co to ja jeszcze chciałem... aha · wszystkie swoje propozycje zbłądzicie listownie na adres Redakcji (z dopiskiem "Kącik sportowy"), mailem so skrzynkę: shiva@grupa99.netpol.pl, lub telefonicznie pod nr 0606 133063. Pod tym ostatnim zawsze też możecie zapytać o aktualne rekordy. Do przeczytania za miesiąc! [shiva]



Popularność TONY HAWKa... w naszym pięknym kraju · zgodnie z przewidywaniami zresztą · jest niemała. Dostaliśmy kilka całkiem ciekawych wyników, niestety powtórzyć "spiskowiec" (wiesz około 1R lat, osoby charakterystyczne: wąsy oraz opiarania się o głoś · i nie pytajcie "a co chodzi", do ołogo by opowiadać:) zdecydowanie gdzieś kartkę z danymi (prosimy o ponowny kontakt okiego z Katowicami), w związku z czym wyniki owe opublikujemy w następnym numerze (o odpowiedzialny dolikwent zostaje na 3 miesiące odsunięty od pracy -Mr.S). To takie szansa dla tych, którzy jeszcze nie zdążyli pochwalić się swoimi osiągnięciami · pamiętajcie, że honorowane są tylko listy z odpowiednim dowodem w postaci zdjęcia lub kasety wideo, a rekordy dzielimy na dwie kategorie: za największą ilość punktów w jednym trika, oraz za całość. Zarówno plansza, jak i zawodnik są dowolni · czekamy so Wasze propozycje. [shiva]

REKORDY - ISS PRO EVOLUTION

Hmm, naprawdę słabo... Przynam, że spodziewałem się poprawienia poprzedniego rekordu (71:0), ale na pewno nie w tak fantastycznym stylu. Aktualnym hardem zostaje Damian Osuch z Olsztyna, który prząpo drużynę złożoną w Master League zwyciężył w jednym z pojedynków... 11:0. Wygrywa na oczywiście Mamarka, o to jaka ciekawostkę nadmienię, że liczniki w grze "przekręca" się przy wyniku 10:0. I taki też widocznie pod koniec spotkania! Rozdzierał gratulujemy i czekamy na jeszcze lepsze osiągnięcia (niektórzy byli blisko · doskonałymi wynikami m.in. 9:0, 8:0, 7:0). Pozdro przesyłamy też sposób, w jaki najczęściej padały gole · całość opiarania się o jednym podaniu ze środka gola i szybkim strzale w lewy lub prawy, dolny róg bramki. [shiva]



PLEBISCYT - ISS PRO EVOLUTION

Wreszcie zaczyna się coś dziać i dostaję od Was godne uwagi materiały i propozycje do "Kącika..." (tak trzymać!). Dzięki temu startujemy z nowym konkursem, o raczej plebiscytem, który z całą pewnością zainteresuje wszystkich miłośników ISS PRO EVOLUTION. Wybierać będziemy najlepszych zawodników dostępnych w grze, nikaz z podziałem na poszczególne formacje, a więc: najlepszy bramkarz, obrońca, pomocnik i napastnik. Do tego dochodzi jeszcze wybór najlepszego ustawienia całej jedenastki, oraz dobieciarskiej drużyny narodowej (wbrew pozorom, Brazylia wcale nie jest z góry skazana na wygraną). Jak głosować? Proponuję następujący system · podawajcie po trzech najlepszych zawodników z każdej pozycji (np. napastnicy: Owen, Ronaldo, Gaistokaj), a ja będę przyznawał odpowiednio za pierwsze miejsce 3 punkty, za drugie dwa i za trzecie jeden punkt. Po zliczeniu wszystkich głosów Czytelników powstanie odpowiednio tabela (pierwsza już w następnym numerze). Wszystko to znakomicie pomoże w wybraniu optymalnych piłkarzy przy tworzeniu własnej drużyny w trybie Master League, więc chwytajcie za odpowiedni przyrząd i głosujcie. [shiva]

W kilka dni przed zakończeniem numeru dostaliśmy łopodniego JWkiyon World Soccer 2000. Recenzję jej gry przedstawimy oczywiście za miesiąc, na dzień dzisiejszy, po krótkim teście mogę tam powiedzieć, że pozycja wypada CHYBA nieco poniżej oczekiwań (albo to kwestia przyzwyczajenia do ISS PE)





Cześć ludziska!!!

Wakacje się kończą i czas wracać do pracy... Co my tu dzisiaj mamy...? Zacznę może od COLIN, o którego pytało mnie tyle osób, że Telekomunikacja będzie skakać z radości, gdy wystawi rachunki. Kolejną wiadomością jest zakończenie rywalizacji w V-RALLY 2. Oddajmy pokłon tej grze, bo przecież niejednemu spędziła sen z powiek i nie raz miała wkład w "Kąciku...". Następne na tapecie - F1 2000, z czasami tak mocnymi, że niejednemu odechce się grać. Na sam koniec zostawiłem sobie GRAN TURISMO 2 - kolejna zmiana lidera na maksymalną prędkość, nowe, mocne czasy na przyspieszenie i licencje, a co najważniejsze - czasy z tras. Porównajcie wyniki z tamtego miesiąca do bieżących, a włosy Wam staną dęba.

KĄCIK WYŚCIGOWY

LAP 17

Polecam Wam opis samochodu nadesłany przez Czytelnika (niestety zmieścił się tylko jeden, reszta w następnym numerze) Na dobry początek wybrałem ustawienia od Artura, Jacka i Pawła, abyście mogli załapać, jak napisać taki tekst... To by było na tyle, więc trzymajcie się do następnego razu, znaczy się za miesiąc.

Telefon domowy (032) 280-41-42 Telefon komórkowy: 0603 564-172 e-mail: gamera@go2.pl

GRAN TURISMO 2

I

1. 27.821 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 28.985 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 29.352 Krzysiek Pałynowski z Gdyni
4. 23.808 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 21.710 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 24.201 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 25.368 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 22.883 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 23.113 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 19.930 Tomasz Miętus z Garwolina

II

1. 25.010 Artur Coles z Strzelc Opolskich
2. 17.579 Zbyszek Majewski z Zamościa
3. 24.929 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 23.061 Artur Coles z Strzelc Opolskich
5. 17.710 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 17.847 Krzysztof Piewczyk z Kolnejic
7. 18.553 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 17.988 Grzysztof Piewczyk z Kolnejic
9. 23.308 Artur Coles z Strzelc Opolskich
10. 22.819 Grzysiek Pałynowski z Gdyni

A

1. 18.395 Krzysiek Pałynowski z Gdyni
2. 20.778 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
3. 18.858 Zbyszek Majewski z Zamościa
4. 18.169 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 12.222 Mieczysław Polak z Lesnej
6. 12.268 Zbyszek Majewski z Zamościa
7. 24.185 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
8. 23.558 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
9. 13.054 Mieczysław Polak z Lesnej
10. 13.459 Tomasz Miętus z Garwolina

IA

1. 21.106 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 23.528 Mieczysław Polak z Lesnej
3. 20.901 Krzysztof Piewczyk z Kolnejic
4. 22.621 Artur Coles z Strzelc Opolskich
5. 24.308 Tomasz Gliosis z Rzeszowa
6. 25.647 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
7. 18.009 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 22.187 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 18.381 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 17.586 Artur Coles z Strzelc Opolskich

IC

1. 18.709 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 18.145 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 18.734 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 20.081 Zbyszek Majewski z Zamościa
5. 17.230 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 21.847 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 14.837 Mieczysław Polak z Lesnej
8. 14.489 Marcin Lurek ze Szczecina
9. 20.859 Marcin Lurek ze Szczecina
10. 22.668 Tomasz Miętus z Garwolina

S

1. 1.00.349 Artur Coles z Strzelc Opolskich
2. 1.29.083 Maciek Rodak z Wschowy
3. 1.00.410 Artur Coles z Strzelc Opolskich
4. 1.01.000 Jerzy Cichoń z Płocka
5. 1.25.221 Artur Coles z Strzelc Opolskich
6. 1.27.544 Jerzy Cichoń z Płocka
7. 1.11.000 Maciek Rodak z Wschowy
8. 1.05.292 Paweł Stokowski z Grudziądza
9. 1.25.420 Jerzy Cichoń z Płocka
10. 1.07.500 Jerzy Cichoń z Płocka

Karty pamięci w tym miesiącu otrzymują: Artur Coles ze Strzelc Opolskich (auto), Darek Lisowski z Warszawy (czasy) i Jacek Rudnicki ze Świdnicy (prędkość)

F1 2000

1.	MELBOURNE	1.00.448	Tomasz Gliosis z Rzeszowa
2.	MONZA	1.02.380	Gordian Mszerkiewicz z Głogogrodu
3.	IMOLA	1.03.400	Gordian Mszerkiewicz z Głogogrodu
4.	SILVERSTONE	1.00.775	Paweł Stokowski z Grudziądza
5.	BARCELONA	1.07.748	Gordian Mszerkiewicz z Głogogrodu
6.	NURBURGRING	1.04.400	Tomasz Gliosis z Rzeszowa
7.	MONACO	1.03.448	Tomasz Gliosis z Rzeszowa
8.	MONTREAL	1.02.411	Gordian Mszerkiewicz z Głogogrodu
9.	MAGNYCOURS	1.01.030	Gordian Mszerkiewicz z Głogogrodu
10.	A1-RING	1.02.200	Tomasz Gliosis z Rzeszowa
11.	HOCKENHEIM	1.21.020	Gordian Mszerkiewicz z Głogogrodu
12.	HUNGARORING	0.98.040	Tomasz Gliosis z Rzeszowa
13.	SPA	1.35.701	Gordian Mszerkiewicz z Głogogrodu
14.	MONZA	1.11.105	Tomasz Gliosis z Rzeszowa
15.	INDIANAPOLIS	0.57.900	Tomasz Gliosis z Rzeszowa
16.	SUZUKA	1.29.044	Gordian Mszerkiewicz z Głogogrodu
17.	ESTORIL	1.20.720	Gordian Mszerkiewicz z Głogogrodu

CZASY Z TRAS DO GT2

Trasy asfaltowe:

1.	Tahiti Road	0.40.295 Maciek Rodak z Wschowy
2.	Midfield Raceway	0.44.547 Artur Coles z Strzelc Opolskich
3.	High Speed Ring	0.36.672 Artur Coles z Strzelc Opolskich
4.	Super Speedway	0.23.078 Artur Coles z Strzelc Opolskich
5.	Seattle Short Course	0.36.830 Artur Coles z Strzelc Opolskich
6.	Rome Short Course	0.30.947 Artur Coles z Strzelc Opolskich
7.	Red Rock Valley Speedway	0.48.107 Maciek Rodak z Wschowy
8.	Seattle Circuit	1.02.874 Artur Coles z Strzelc Opolskich
9.	Rome Circuit	0.56.804 Artur Coles z Strzelc Opolskich
10.	Grindelwald	0.52.147 Tomasz Gliosis z Rzeszowa
11.	Laguna Seca Raceway	0.59.285 Maciek Rodak z Wschowy
12.	Apricot Mtk Speedway	0.58.108 Maciek Rodak z Wschowy
13.	Motor Sports Land	0.28.663 Maciek Rodak z Wschowy
14.	Trial Mountain Circuit	0.55.830 Maciek Rodak z Wschowy
15.	Clubman Stage Route 8	0.23.548 Maciek Rodak z Wschowy
16.	Grand Valley East Section	0.47.013 Maciek Rodak z Wschowy
17.	Grand Valley Speedway	1.22.251 Artur Coles z Strzelc Opolskich
18.	Special Stage Route 6	0.56.080 Maciek Rodak z Wschowy
19.	Autumn Ring	0.58.568 Maciek Rodak z Wschowy
20.	Test Course	0.42.944 Artur Coles z Strzelc Opolskich
21.	Deep Forest Raceway	0.53.982 Maciek Rodak z Wschowy
22.	Route - Night	1.02.501 Artur Coles z Strzelc Opolskich
23.	Autumn Ring Mini	0.28.344 Maciek Rodak z Wschowy

Trasy szutrowe:

1.	Tahiti Dirt Route 3	1.06.200 Cezary Wolski z Lublina
2.	Smokey Mountain South	0.49.700 Cezary Wolski z Lublina
3.	Grand Forest Roadway	1.04.558 Cezary Wolski z Lublina
4.	Smokey Mountain North	0.50.052 Artur Coles z Strzelc Opolskich
5.	Tahiti Maze	1.26.967 Cezary Wolski z Lublina
6.	Pikes Peak 000 Climb	1.29.128 Cezary Wolski z Lublina
7.	Tahiti Dirt Route 3	1.07.257 Cezary Wolski z Lublina
8.	Smokey Mountain North	0.51.247 Cezary Wolski z Lublina
9.	Pikes Peak Downhill	1.30.730 Cezary Wolski z Lublina

GRAN TURISMO 2

REKORD NA MAKSYMALNĄ PRĘDKOŚĆ

Co miesiąc mamy nowego mistrza w tym kącie. Szkoda, że cała walka kręci się między pierwszą trójką i jak na razie nic na nikogo, tak mądrzy im zagrasz. Na całe szczęście coraz więcej osób zaczyna zbliżać się do magicznej bariery 600 km/h. To tylko kwestia czasu, kiedy zobaczymy nowe nazwiska na liście.

1) 610.00 Jacek Godziński ze Świdnicy
2) 614,53 Paweł Godziński ze Świdnicy
3) 609,75 Artur Coles ze Strzelc Opolskich
4) 601,10 Mariusz Gasgorek z Łodzi
5) 600,41 Bogdan Jerlik z Mrzeszcza

GRAN TURISMO 2

REKORD NA PRZYSPIESZENIE

Cieszę się, że pojawiły się pierwsze wyniki zbliżone do rekordów Artura. Tylko tak dalej! Oto wyniki na ten miesiąc:

Na 400 metrów:

1. 0.07.030 Artur Coles ze Strzelc Opolskich
2. 0.07.091 Jacek Godziński ze Świdnicy
3. 0.07.900 Paweł Godziński ze Świdnicy
4. 0.09.000 Grzysztof Piewczyk z Kolnejic
5. 0.00.007 Adam Gajek z Gody Śląskiej

Na 1000 metrów:

1. 0.14.318 Artur Coles ze Strzelc Opolskich
2. 0.14.413 Jacek Godziński ze Świdnicy
3. 0.14.432 Paweł Godziński ze Świdnicy
4. 0.14.040 krzysztof Piewczyk z Kolnejic
5. 0.14.750 Cezary Wolski z Lublina

LISTY V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

OPISY SAMOCHODÓW OD CZYTELNIKÓW

Nissan Skyline R30 Silhouette Formula - opracował Artur Celes ze Strzelc Opolskich



Samochód ten jest propozycją dla Graczy którzy zaczęli przygodę z GT2, jak i dla tych, którym napęd FR spędza sen z powiek. Model jazdy jest łatwo przyswajalny. Auto daje się łatwo wprowadzić i wyprowadzić z zakrętu. W dużej mierze jest to zasługą braku poślizgu na drugim biegu. Jak i możliwości ukończenia zadowolenia w stosunku do ustawienia pierwotnego. W rezultacie tego zabiegu otrzymujemy większą kontrolę nad pojazdem

Oto moje ustawienia:

1) Zmieniamy opony na Super Soft. W rezultacie tego zabiegu otrzymujemy większą przyczepność do podłoża i lepsze przyspieszenie.

2) Układy elektroniczne ASCC i TSCC - nie polecam zakładać. Istotą tego zabiegu jest większa grodkość na łagodnych łukach, do których nie musimy przyhamowywać.

3) Zawieszenie:

	4,5 / 4,5
	66 / 70
	5 / 5
	4 / 5
	2,2 / 6,6
0,26 /	-0,16
	6 / 7

6) Skrzynia biegów:

Auto nabija oryginalnie jest na pozycji 14. Proponuję zatwierdzić 14, a następnie przesunąć go na 4 i zatwierdzić. Finał w ustawieniu oryginalnym znajduje się na pozycji 3 000, jego także przesuwamy - na 2.500 i zatwierdzamy.

Ustawienia biegów po tej czynności:

1.	3.660
2.	2.790
3.	2.230
4.	1.820
5.	1.480
6.	1.265

Finał 2.500

Auto Setup 4

Znajduje się tu jeden haczyk, mianowicie pierwszy bieg kończy się na 160-tym kilometrze, więc gdy zajdzie potrzeba pokonania ostrego zakrętu na pierwszym biegu, proponuję dodawać gazu "pulsująco", w efekcie czego unikniemy poślizgu tylnych kół

8) Spojlery: 0,78 / 0,84

10) Układy elektroniczne skrzyni biegów:

LSD Initial	- 26
LSD Accel.	- 56
LSD Decel.	- 13

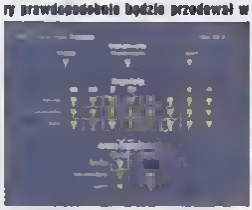
ZAPOWIEDZI: CMR 2

W tym miesiącu definitywnie kończymy z V-RALLY 2 i na całe szczęście mamy kolejny wyścig, który na dłuższy czas nie pozwoli na zajęcie stanu gry, jak i rekordów na karty pamięci, możemy bez strachu o nieuczciwość niektórych osobników zacząć walkę o tytuł najlepszego rajdowca. Wywalczenie przyprawiającego mi wszystkich 0G-ach w grze. W sumie mamy 8 pakietów (po 10 i 11 tras na zmianę), co daje 84 czasy do pobijania. Owocem Waszych rekordów będzie nagranie wideo lub zdjęcie listy wyników w Rally - Stage Times. Jeżeli ktoś zdecyduje się, aby nagrać wyniki na kasetę wideo, to proszę, aby do kasety dołączyć kartkę ze spisanymi wynikami, co bardzo ułatwi mi pracę i wykluczy ewentualne pomyłki. Wiele z Was chciało dodatkowo, aby rywalizację uzupełnić o sumy czasów z każdego państwa, na każdym stopniu trudności (to, co było w "jedynce"). Wg mnie jest to bez sensu, gdyż w "dwójce" można jechać na każdym poziomie trudności tym samym samochodem, przez co czasy zostają pomniejszone o 00-y, które zostały w nich wykluczone (w "jedynce" dla każdego poziomu przeznaczone były 4 różne samochody, dostosowane do swojej klasy, przez co czasy diametralnie różniły się między sobą).

Na zakończenie chcę kogoś pochwalić. Przez okres wakacyjny miałem mnóstwo telefonów w sprawie COLINa i jak na razie nikomu nie udało się zaliczyć trybu Expert na pierwszym miejscu. Jedyną znaną mi osobą, która jego dokonała jest mój brat - Mariusz. Jak wiecie z Wam pamiętn, "pokazał" się już przy pierwszy COLINie. Tryb Expert ukończył Fordem Focusem, lecz nie miał kompletu punktów (wtopił na Anglii) i chciał się chciał, aby spać spokojnie, powtórzył cały Championship od nowa, nie już Lancią Integrale. Dowodem jego wyczynu są dwa zdjęcia z jego stanu gry - z kompletem punktów na Expercie i wszystkimi złotymi pucharami, jakie można otrzymać za



Arcade i Championship. Obecnie poprawia swoje czasy Peugeotem 205 Turbo 16, który prawdopodobnie będzie przedewał w



"dwójce", tak jak Audi Quatro w "jedynce". Ale, mojecie spać spokojnie, jego czasów nie osiągnę w gazecie - takie jest jego życzenie i, niestety, muszę je uszanować. Życzę gumowych drzew i czekam na pierwsze czasy od najlepszych rajdowców. Bajcie czadu!

I Australia

1 - 1.16.13 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.18.06 Darek Lisowski z Warszawy
3 - 1.15.36 Darek Lisowski z Warszawy
4 - 1.00.01 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp.
5 - 1.00.28 Darek Lisowski z Warszawy
6 - 1.15.01 Darek Lisowski z Warszawy
7 - 1.14.34 Darek Lisowski z Warszawy

II Monte Carlo

1 - 0.56.06 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.29.25 Darek Lisowski z Warszawy
3 - 0.51.29 Darek Lisowski z Warszawy
4 - 1.00.74 Darek Lisowski z Warszawy
5 - 0.58.00 Maciek Kupiec z Koszalina
6 - 1.10.57 Darek Lisowski z Warszawy
7 - 0.58.00 Darek Lisowski z Warszawy

III Finlandia

1 - 1.10.00 Mariusz Sławik z Dębicy
2 - 1.00.74 Darek Lisowski z Warszawy
3 - 1.24.01 Maciek Kupiec z Koszalina
4 - 1.18.24 Darek Lisowski z Warszawy
5 - 1.00.00 Darek Lisowski z Warszawy
6 - 0.42.21 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp.
7 - 1.00.30 Darek Lisowski z Warszawy

IV Portugalia

1 - 1.14.61 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.14.23 Darek Lisowski z Warszawy
3 - 1.23.83 Darek Lisowski z Warszawy
4 - 1.00.10 Darek Lisowski z Warszawy
5 - 1.10.25 Darek Lisowski z Warszawy
6 - 0.52.97 Darek Lisowski z Warszawy
7 - 1.00.03 Darek Lisowski z Warszawy

V Argentyna

1 - 1.20.35 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.00.33 Darek Lisowski z Warszawy
3 - 1.04.12 Darek Lisowski z Warszawy
4 - 1.07.47 Mariusz Szadek z Krakowa
5 - 1.00.92 Darek Lisowski z Warszawy
6 - 0.51.96 Darek Lisowski z Warszawy
7 - 1.14.52 Darek Lisowski z Warszawy

VI Anglia

1 - 1.11.52 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.24.51 Darek Lisowski z Warszawy
3 - 1.18.75 Darek Lisowski z Warszawy
4 - 0.52.04 Darek Lisowski z Warszawy
5 - 1.11.92 Darek Lisowski z Warszawy
6 - 0.47.23 Maciek Kupiec z Koszalina
7 -0.50.45 Darek Lisowski z Warszawy

VII Nowa Zelandia

1 - 1.20.21 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.15.10 Mariusz Sławik z Dębicy
3 - 1.10.88 Darek Lisowski z Warszawy
4 - 1.17.82 Darek Lisowski z Warszawy
5 - 0.51.72 Darek Lisowski z Warszawy
6 - 0.53.42 Darek Lisowski z Warszawy
7 - 1.03.32 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp.

VIII Szwecja

1 - 1.17.10 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.03.42 Darek Lisowski z Warszawy
3 - 1.24.00 Darek Lisowski z Warszawy
4 - 1.11.25 Darek Lisowski z Warszawy
5 - 1.03.64 Darek Lisowski z Warszawy
6 - 0.50.22 Darek Lisowski z Warszawy
7 - 1.00.09 Darek Lisowski z Warszawy

IX Hiszpania

1 - 1.11.78 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.07.17 Darek Lisowski z Warszawy
3 - 1.05.90 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp.
4 - 1.05.20 Darek Lisowski z Warszawy
5 - 1.04.82 Darek Lisowski z Warszawy
6 - 0.57.10 Szymon Skrzyniec z Czerleja
7 - 1.01.42 Darek Lisowski z Warszawy

X Włochy

1 - 0.46.86 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 0.51.23 Piotr Liszka z Solca Kujawskiego
3 - 0.56.34 Darek Lisowski z Warszawy
4 - 0.43.00 Darek Lisowski z Warszawy
5 - 0.53.62 Darek Lisowski z Warszawy
6 - 0.48.14 Darek Lisowski z Warszawy
7 - 0.50.14 Maciek Kupiec z Koszalina

XI Indonezja

1 - 1.06.06 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.12.42 Darek Lisowski z Warszawy
3 - 1.06.85 Darek Lisowski z Warszawy
4 - 1.01.12 Maciek Kupiec z Koszalina
5 - 0.55.00 Piotr Liszka z Solca Kujawskiego
6 - 0.58.43 Darek Lisowski z Warszawy
7 - 1.00.37 Darek Lisowski z Warszawy

XII Korsyka

1 - 1.17.82 Darek Lisowski z Warszawy
2 - 1.03.78 Mariusz Sławik z Dębicy
3 - 1.05.04 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp.
4 - 1.21.20 Ignacik Kupiec z Koszalina
5 - 0.54.55 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp.
6 - 0.57.29 Mariusz Sławik z Dębicy
7 - 1.10.00 Szymon Skrzyniec z Czerleja

TIME TRIAL 02.50.70 Darek Lisowski z Warszawy

ARCADE

LEVEL 1 - 11.43.17 Darek Lisowski z Warszawy
LEVEL 2 - 17.50.83 Darek Lisowski z Warszawy
LEVEL 3 - 28.40.00 Darek Lisowski z Warszawy

TROPHY

EUROPEAN - 14.01.98 Darek Lisowski z Warszawy
WORLD - 22.35.45 Darek Lisowski z Warszawy
EXPERT - 27.52.22 Darek Lisowski z Warszawy

CHAMPIONSHIP

EUROPEAN - 10.18.00 Darek Lisowski z Warszawy
WORLD - 20.20.12 Darek Lisowski z Warszawy
EXPERT - 43.21.00 Darek Lisowski z Warszawy

WIPEOUT

M. Śnieżna w kilku kroczkach, od dwóch miesięcy nie było "Kącika..." (w jego winie) (Kali, co prawda przygnieciony pracą. Co ty sobie wyobrażasz? Że my to z całej paczki czekamy do ostatniego dnia, aż ty raczysz łaskawie podesłać wyniki. Lecisz za to w pysk i zostajesz na lodzie. Wiesz się!! Hm.:)) A tymczasem wszystko się zmieniło - Adam Jabko z Kalwarii rozwalił pozostałe czasy. Teraz ktoś się będą go skoro tylko sobie zechcemy :) A i pojawił najczęściej kwestia nie zostanie zmieniony:). Uwaga - ma miejsce definitywny koniec trio z WIPEOUT 2E! Godnie żegnał

Zasady niezmienne kilka - tylko PRAWDA! Liczą się najlepsze wyniki na okrążenie lub całą trasę. Oczywiście jest każdy z dowolnej pojazdów. Dowodem wyniku jest kaseta wideo z nagranym przejazdem. Ale - pisane, spłodzicie lub wysłać z kasety na kartkę - to właściwie proszę. PS: Serdki dla Agnieszki.

Telefon kontaktowy: 0501 391 011
e-mail: ikali@pregeo00.onlpol.pl

PORTO KOTA
Lap: 0 10.40 - Adam Jabko - ICARAS
1:42.00 - Adam Jabko - ICARAS

MEGA MALL
Lap: 0 33.52 Adam Jabko ICARAS
2:50.96 Adam Jabko ICARAS

SAMPA RUN
Lap: 0:32.24 - Adam Jabko - ICARAS
2:50.84 - Adam Jabko - ICARAS

STANZA INTER
Lap: 0:27.92 - Adam Jabko - ICARAS
2:32.72 - Adam Jabko - ICARAS

HI-FUMI
Lap: 0:24.00 - Adam Jabko - ICARAS
2:18.00 - Adam Jabko - ICARAS

P-MAR PROJECT
Lap: 0:30.52 Adam Jabko ICARAS
3:34.04 Adam Jabko - ICARAS

MANORTOP
Lap: 0:27.40 - Adam Jabko - ICARAS
2:20.04 - Adam Jabko - ICARAS

TERMINAL
Lap: 0:26.00 - Adam Jabko - ICARAS
2:29.12 - Adam Jabko - ICARAS



HI

Największym wydarzeniem w ostatnim miesiącu okazał się start Jacka Rzymelki w turnieju T3 w Londynie - poniżej możecie przeczytać, co z tego wyszło i jaki ma sens drukowanie kolejnych zagrań do T3. Poza tym - dwie informacje dotyczące wydarzeń w świecie bijatyk - domniemane prace nad filmową wersją TEKKENa oraz... powrót MORTAL KOMBATANTA! Rusza też dział z ogłoszeniami, które pomogą Wam odnaleźć graczy w T3 i TTT. Listy można nadsyłać na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik bijatyk", a także na moje konto e-mail: keli@grupa69.netpol.pl. Uwaga - nie podawajcie juggle'i w SMS-ach!!! One może nie lecą do pieca, ale ich koniec jest równie tragiczny. BTW: popełniłem gafę przy historii mordobić: STREET FIGHTER 1 był normalną bijatyką "1 vs 1"...

kontakt - e-mail: keli@grupa69.netpol.pl, a także - adres redakcji.

KĄCIK BIJATYK ROUND 23

LISTY:

"[...] Rozumiem, że oprócz KOGA, jedynego ninja na kresie bijatyk w TEKKENie 3 się jeszcze kimś gry. Ale bez przesady. Np. STREET FIGHTER EX 2+ - w #33 podałeś cięcy do wykonania w Practice. Co to, b***a, jest? I dalej STREET FIGHTER ALPHA 3. Po ^D^ to combosy, słowo nadają się tylko w Practice? [...] 1> Jak zmienia się [którym przyciskiem] postać w TTT? 2> Czy to już koniec T3 w "Kaciku..."? 3> Czy to prawda, że w TTT ale na filmikach buszczących dla poszczególnych postaci? 0> Czy można by rozpocząć na temach PE kurs Capoeira (podstawowe kroki ćwiczenia)? [...]"

Abi, Brytów Śl.

Cóż - na DF EX2+ jest taka sprawa, że do zaliczenia tylko Practice i zdobycie nowych postaci wymagane jest wykonanie przedstawionych kombinacji (o ile w wersji NTSC, kiedy to zaczęłam podawać listę, zapisane są one po japońsku). Ale nie ma najmniejszych problemów by te combosy można było wykonywać w normalnej grze! Duże łodzi owietnika robić zakręcone juggle i combosy dla własnej satysfakcji) - nawet w Practice a nie o omalnej grze. Taka sytuacja ma miejsce w obydwa wymienionych SF-ach. Co jest jednak najlepsze - nawet to największe hardówy można przenieść do zwykłej gry a także je modyfikować i wprowadzać. Właśnie po to należy pokazać, co wojownicy MOGA wyprawiać. X teraz pytania... ad. 1> Można po zdefiniowaniu pod dowolnym klawiszem a standardowo wyczytania graczej patki nonlega odpowiedzieć jest za TAK. ad. 2> Nie! Dopóki się interesujecie T3 i coś w związku z nim się dzieje to nawet wejście TTT do Europy nie wywali T3 z "Kącika..." ad. 3> Są, tyle że oni nadawanych jak w gazetolych TEKKENach, lecz EMBU generowane w szacie rzeczywistym. Jedynym wyjątkiem jest Kim bodowany dla Unikalnych rzeczywistych renderingi ad. 4> Bob... Hmm... No dobrze jeżeli tylko Kamura z Ace'om rozpoczną w "Kaciku wyciągowym" kurs Młodego Mechanika Samochodowego i Kierowcy Nia Licencjonowanego [zaczynając od nagadkiej typu: "Jak zmienić koła", "Odolowanie wody do chłodnicy w maloobu", "Jak otworzyć tylne drzwi w Alfie 156", "Jak się włącza dźwięk światła" itd.]

"[...] Wynika, że magiczny powiatek rybryka ok. 1/2 strony, potwierdzona 3 turniejem. To znaczy, gdybyście mieli jakieś info na temat turnieju np. w TEKKEN 3/ TTT lub ISS PRO (am bycie to podawali (odpowiednio wcześniej). Nie wiem, jak kwt, ale ja nie lubię się rozwiązywać, że już od mojej ostatniej byli turniej T3, o mnie po 000 nie było [...]"

Łukasz, Poznań

Boleję nad sytuacjami, w których nie mogę pomóc. Wiem o nadchodzących turniejach. Robię co mogę, ale, niestety, nie mam zbyt dużego wpływu na zmianę stanu rzeczy. Apeluję więc do wszystkich - jeżeli wiecie coś o nadchodzącym turnieju, niekoniecznie na wielką skalę - dajcie mi znać (tel. 0601 301 011 lub e-mail)! Za darmo, powtarzam - ZA DARMO umieszczam w "Kąciku..." informacje o nadchodzących turniejach. Bo często dowiaduję się o czymś w ostatniej chwili (czy też po fakcie) i nie mam jestem w stanie zrobić, najwyżej zadzwonić do znajomych mi Graczy i dać zapowiedź po internecie (przez dyskusyjne pl.rec.gry.konsole, a także Nata dyskusyjne "pan tam" - zaróżnicie na stronę http://pan.pod.pl). Aby informacja pojawiła się w "Kąciku...", muszę ją otrzymać na specjalnym wyprzedzeniem. Należy także wziąć poprawkę na to, kiedy gazeta ukazuje się w kioskach. Jeżeli więc coś wiecie - dajcie znać. Nie trzeba będzie wtedy tylko czytać relacji z turniejów, lecz będzie można wziąć w nich udział.

CAPCOM VS SNK



Oto kolejna dawka informacji na temat tej nowej gry. Pierwsze egzemplarze testowe pojawiły się w różnych częściach Japonii, potwierdzone już wersję na Dreamcasta (to właśnie z niej pochodzą zdjęcia). Znana jest już pełna lista postaci: CAPCOM - Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Zangief, Dhalsim, Edmond Honda, Blanka, Balrog, Vega, Sagat, Mike Bison, Cammy, Sakura. SNK - Kyo, Iori, Terry, Ryo, Mai, Kim, Geese, Yamazaki, Raiden, Rugal, Vice, Goenitz, Yuri, King. Wygląda na to, że gra powinna mieć przemianowany tytuł na STREET FIGHTER VS KING OF FIGHTERS. Niektóre postacie z SF będą przemodelowane, reszta będzie pochodziła z SF ALPHA 3. Zmieni się też dość bezrowych klawiszy - nie będzie to 6 przyciskowy jak dotąd wykorzystywanych w serii SF, lecz 4. Nie da planowano jeszcze zupełnie nowa, oryginalna postacie - tylko znani zawodnicy.

A premiera powinna nastąpić ok. połowy przyszłego roku. To będzie rarytas dla miłośników odchodzących w zapomnienie bijatyk 2D.

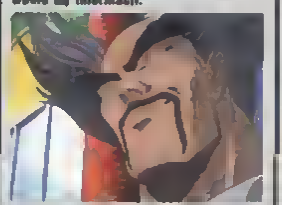
LISTA AUTOMATÓW TTT W POLSCE

Oto kolejna dawka informacji na temat tej nowej gry. Pierwsze egzemplarze testowe pojawiły się w różnych częściach Japonii, potwierdzone już wersję na Dreamcasta (to właśnie z niej pochodzą zdjęcia). Znana jest już pełna lista postaci: CAPCOM - Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Zangief, Dhalsim, Edmond Honda, Blanka, Balrog, Vega, Sagat, Mike Bison, Cammy, Sakura. SNK - Kyo, Iori, Terry, Ryo, Mai, Kim, Geese, Yamazaki, Raiden, Rugal, Vice, Goenitz, Yuri, King. Wygląda na to, że gra powinna mieć przemianowany tytuł na STREET FIGHTER VS KING OF FIGHTERS. Niektóre postacie z SF będą przemodelowane, reszta będzie pochodziła z SF ALPHA 3. Zmieni się też dość bezrowych klawiszy - nie będzie to 6 przyciskowy jak dotąd wykorzystywanych w serii SF, lecz 4. Nie da planowano jeszcze zupełnie nowa, oryginalna postacie - tylko znani zawodnicy.

A premiera powinna nastąpić ok. połowy przyszłego roku. To będzie rarytas dla miłośników odchodzących w zapomnienie bijatyk 2D.

TEKKEN THE MOVIE

Pojawiły się pierwsze pogłoski dotyczące filmu - czekamy tylko na oficjalne potwierdzenie i konkretne informacje. Sternest Studios porzuciło prace nad "Dragon Tiger Gate" i oficjalnie swe wysiłki w stronę adaptacji filmowej tej wspaniałej serii. Akcja będzie miała miejsce w 2050 roku, a po krzesełku rozsyrokim zwolnienie Corey Yuen, który ostatnio pracował przy "X-men" (w polskich kinach do puszczenia już trylogy). Obsada - Luokom Mang ("Thunder Cop") jako Jin Kazama, którego ojcem (Jun Kazama - cod ku się poprzestawiało) będzie Samuko Hung. Wystąpi też Stephen Fung w roli Hwoarango, i Kristy Tsang ("Stormriders", "X Men nalled Hero") - jako Ling Xiaoyu (Kaczka się rozmarzył). Nie ma jakichś konkretnych informacji na temat fabuły. Na razie nie udało się złożyć podniecać, gdyż nie jest to oficjalna info, jeno z przymrużonym okiem czekać na potwierdzenie lub zdementowanie tej informacji.



MORTAL KOMBAT 5

Tak, tak - będzie gięto ergiść MORTAL KOMBAT. W jednym z wywiadów Ed Boon odzielił kilka informacji na temat nowej części tej serii. Podobnie jak w T3, postacie będą mocno zmieniać gestowy.



czy też stylu walki, także w trakcie trzymania w rękach broni (tak, powrócą - miejmy nadzieję, że w jakiejś dużo ulepszonej formie), a walki będą odbywały się po bardzo ciekawych, niejednorodnych arenach jak most nad lwicami - Tbn Pit, walka po "trutwie"). Zmieni się też wymiar, w którym odbędzie się turniej - o to można oznaczać bolejne ciekawostki związane z głaszczami. Niektóre z nich będą łączone - podobnie jak w Dwuwymiarowych częściach będzie można wymolić przeciwnika na wyższy poziom, rozwalając sufit. Nie są znane jeszcze postacie, które wystąpią w najnowszej części. Jest tylko jeden pewniak - Scorpion. Jeżeli tylko ograniczenia pamięciowe nie staną na przeszkodzie, pojawi się Shang Tsung - z oczywistą możliwością zmieniania się w dowolną postać. Miłośnie - sprzet. Gra w pierwszej kolejności będzie wychodzić na automaty (wykorzystany będzie nowy chip 3D!), Bolsza konwersja na domowe platformy nie zostały jeszcze ustalone - można się jednak spodziewać, że i DC, i PS2, i PC otrzymają swoją wersję (również oczekiwaczom X-box). "Bolekiem" na Nintendo). Oczywiście grafika będzie stała na bardzo wysokim poziomie, postacie zachwycać będą szczegółowym wykonaniem twarzy, a powrót włosów. Zmieni się też nieco system walki - looona) niż we wszystkich poprzednich częściach będą rozplanowane kiedy, w nieokreślonej jeszcze formie pojawią się reversale, być może nawet i multigarby (hehe - "000 My LEG!! 000 MY ARM!! 000, my head!!:). Będzie też dużo większa swoboda w poruszaniu się w świecie 3D i być może.... będzie można tlus przeciwnika łączepo po ziemi (oklizemo)!!! No, jednie się zapowiada, ale pewien Mirra w MK zaczyna się odradzać.

PHa

TEKKEN 3

TURNIEJ W LONDYNIE

W czerwcu odby się turniej, o raczej turnieje TEKKENa (TT i T3) w Londynie. Cóż - nie raz odbywają się turnieje poza granicami naszego kraju, się się na każdym można spotkać polskich zawodników. Tak, tak - podczas zostało pierwsza próba podboju Europy Jacek Szymańka, czyli Jack, zdecydował się wybrać na ten turniej. Pojechał (... zajął 6 miejsca w T3! Co to może oznaczać? Ano - wyśmienie znamy) akiyę z Polski mogłoby śmiało nawiązać na europejskich, a może i na międzynarodowych trunkach. No razie Jack wypróbował, na przeszkodą ludzie w Anglii. Ołos - na turnieju grano przede wszystkim dwoma postaciami - 70% to Lee (smile, babe:) (N: hm...), 80% to Jiny, lecz wygrał gość szarpiący Julią. Jak grają? Chaotycznie dalsowywnie, bardzo dużo się ostaiąc, grając dość schematycznie lecz skutecznie. Nie szalejąc z jakimś pokazowymi juggle ami - to, na wyprawiał Jack na szybujących w powietrzu wrogach powodowała szczękopad publiczności i zawodników. Zostali zorganizowany nawet mini-turniej - pokaz juggle'i. No i Jack wypadł tam najlepiej! Nakręcił nawet kilka filmików pokazowych, które zostały umieszczone na nocie (za miesiąc podam adres). Został zrobiony pierwszy krok w wojnę z całym światem. Miejmy, że na następne turnieje wybierać się będą liczniejsze akiyę z Polski (ograniczenia finansowe za bolesne...). Może uda się zaprosić też jakichś Graczy z Europy na turnieje w Polsce... TEKKEN 3 powoli odchodzi w zapomnienie, gdyż następca, TEKKEN TAG TOURNAMENT w wersji na PS2 nadchodzi wielkimi krokami do Europy. Wraz z nim nadzieje na turnieje na większą niż krajową skalę. A na razie - gratulacje dla Jacka! Oby tak dalej!

SPARRING PARTNER

No, od razu ołos się zauważyć, że był to dobry pomysł i na pierwsze spotkania ale trzeba było długo czekać. Spotkania rozpoczynano będą w kolejności napływania, po kilku w każdym "Kącie..." Uwaga - od następnego numeru wprowadzamy standardowe ogłoszenia, ale jego wzór

Imię) nazwisko: (może być samo imię lub kawa)
Wiek:
Postacie: (kim się gra)
Kontakt: (adres, telefon lub e-mail, ewentualnie pełny adres (na życzenie podpisanego))
Info: (krótkie, kilka słów, np. styl gry, osiągnięcia)

No to lecimy z linkami:

1. Czaiński Krzysztof
mail: chaya-chan@go.pl
Tel. (061) 873 79 86
Mam na koncie 1 miejsce w drugiej edycji turnieju T3 w grach na PSX w Starogardzie Szczecińskim (zwe porażek).
Ulubieni Tajfurzy:
Kazuniłua, Lei, Ogre, Jin

2. Szukam wojewódzkiego w T3 z Łodzi i okolic.
Piotruk z Ozorkowa
Tel. (0042) 86 61 86

2. Łukasz Stanisłak
Kontakt (ołowiście tak można przyjść, najlepiej ok. godz. 16:00 w piątki). ul. Wierzbięcice 43a/16, 61-568 Poznań

PIERRÓŁKI

Okazało się, że i w T3 można wykonywać juggle'a zapomnę z TTT - dla Jina. Chodzi o WS+2, LP,+2,1,2, B~d~d/p+2. Rozpocząć po można lić na y~d~d/p+2 (czyli ewgi). Kilkomiast w TTT ludzie już Jinem wyprawiają takie cuda, jak ewgi, ewgi, 1, ewgi, ewgi!!! Na turnieju, na którym był Icek często lić używano Wave Dasha (Jin, Ilei i Paul). Błyskawicznie powtarzanych po sobie Crouch Dashów. Można z nich wyprowadzić niemałe dowolne rzeczy. A wersja TTT na PS2 - można zdarzyć się powtes bug (zarejestrowany na wideo), gdy Lee robi kombinacje podaną w ostatnim numerze na samym początku rundy - wali się animacja, przeciwnik wylatuje bardzo wysoko i traci całą energię. Znalazł się jeszcze jeden wielki bug do T3, który może wydrzyć się w Practice. Na filmie wyglądało na to, że znaleziono ową niewidzialną ścianę, do której tworzą zwrócony był Hwoarang. Paul zaczął po gaschować z 1 w tył głowy. Za każdym uderzeniem Hwoarang coraz bardziej lociał do przodu i błyskawicznie wracał do wyjściowej pozycji. Po chwili takiego powchowania kamera zaczęła wariować, gdy Bak oddalywał na bardzo dużą odległość (cięcie animacji) - przybliżała się i błyskawicznie oddalała. Koniec końców postacie stanęły oddalone od siebie w większej niż normalnie dopuszczalna odległości.

JUGGLE

No początek idą juggle, które wykręcił i podobał się nie lecz, jak Przemek Poczkowski, czyli Veron. Hak - łatwo się będzie ich wszystkich wykonać. Ale jak się chce później gdzieś zaprezentować na jakimś turnieju tak, by ludziom oczka wyskoczyły, to się trzeba nomęczyć. Uwaga - postanowiliśmy wyróżnić osoby, które udzielają się na forach "Kącika..." - na kolejnych turniejach, które będzie organizowała nasza Redakcja, będą one miały pierwszeństwo w zapisach. Mogą też liczyć na inne wyróżnienia...

Bryan Fury:
1. WS+1 1~3 g+1,2 p,g+3
2. 1~2,1 SS(p) d~1 (Flip(WS+3 d/p+3
2. 1~2,1 1~1~4 (Gun Jack)
4. Dg+3 WS+1~2 p~1,2 p,g+3

True Ogre:
1. d/g~1~2, d/P~4, d~1, FC p~3
5. dg, d/g~2~4, p,g p~2, p,g~1~2
2. g/g~4, g/g~4, d~1, FC p~2
4. d/g~1~2, p,g~4, d~1, WS~2
5. d~1~2, SS(g) d~1, WS~4, p,g~1~2

Heihachi:
Wgt= Wind Godfist= p,d,d/p~2
1. Wgt, wgt, p~1,1~2,1 (Gun Jack)
2. p,g~2, 1~2, p~1,1~2,1 (Gun Jack)
2. p,g~2, wgt, 1, wgt
4. wgt, wgt, wgt (King)

Julia Chang:
1. p~1, p,g~1, g,g~1, p,g~1,A
2. p~1, d/g~4, d,d/g~1,2, p,g~1,A
5. p~1, d~2, FC d/g~4,3, d,d/g~1,2, p,g~1,A (True Ogre, do się ucloc)
4. p~1, d,d/g~1,2, d,d/g~1,2, p,g~1,A (True Ogre)

Eddy Gordo:
1. 3~4, FC 3~4~2, 4~3

A oto kilka zagrań od Pawła "Ciulosa" Sztuki (PS, Paweł, z większości juggle'i, które mi ostatnio podesłałeś, do się acloc przez lock Neil. Ale ostro jedziesz z materiałami - gratulacje i big thanx):

Jin:
1. WS~2, p,g, 3,2,A, p,d,d/p~2 p,g~2
5. SS(f), 3,2,A (flip), 4~3 p,d,d/p~4 p,d,d/p~3
2. Leżąc na ziemi, głową do przeciwnika: 2,WS~4, d/p~1,2
4. Leżąc na ziemi, głową do przeciwnika: 3, WS~4, d/p~1, d/p~4,4
2. p~d~d/p~2, p,g~2, p~d~d/p~2 (Big)

Yoshimitsu:
(5,8~4 należy wykonywać tak, aby przeciwnik poleciał do góry, a nie na przodu)
1. 4~2, SS, 8,n~4 (flip), d/n~1 g/p~3~4 d/p~2
5. 4~2, 8,n~4, 3
2. 4~3, 8,n~4, 1~1~1~1~1, 3
4. 4~3, oddech (1,1), G/P,n~4, 3
5. 4~2, 8,n~4, p,g~3~4 (Big(
6. d/n~2, n,n~1, p,g~1, p,g~1, p,g~3
7. d/p~2, p,g~2, 1, d/p~4 (Big)
2. CH 4~3, oddech (1,1), p~1~2, g/p (Big)
5. Z tyłu: 4~2, oddech (1,1), p~1~2, g/p

King:
1. p,g,n~1~3~p,g~4 lub d/p~3_4, lub 1~2~1 - czasem jest to gwarant
2. na SS(o) g/p~4, d~1~n~2 ((flip), podbieg (d~3~4,4,A

Paul:
1. g/p~3, 1, p,g~1, p,g~1, p,g~2~4,n~4 (Big)

Ogre:
1. FC d~3,2,n~3, p,g~4, 1~1~2
2. g/p~4, g/p~4, d~4,A
2. CH d,d/1~4, 1~2, d~4,A
4. p,g~2, d~4,A
5. p,g~2, d~1, WS~4, p,g,n~4
6. G/P,n~3 (close), d,d/1~4, p,g~3 (BIG)
7. p,g~2, d~4, d~4,A (Eddy, Nina, Anna, King, BIG)
2. G/P,n~3 (close), p,g~4 (BIG(
2. p,g~4, d~4, d~4,A (Eddy, Nina, Anna, King, BIG)

Bryan:
1. CH WS~1, 1,A,2,A (BIG)

Law:
1. CH 1~2,3,A~p~2~1
5. FC,g,A, 1,(1),1, p~2,2,2, d~3
5. FC,g,A p~1, p~4~g~3
4. 1~1,2,1, A~g~3, 1~2,(3),A (Big)

Kuwarsow (dzięki za Big Bogdaj):
1. d~4,A, p,g~1, d~4,A, d/1~4 (BIG(
2. z boku: d~4,A, A,(A),A,A, d~4, FC d~4 d/1~4 (BIG)
2. po SS(o) d~4,A, d/p~1 (flip), 2,(3),n~3 (flip), p,g~3 (BIG)
4. po SS(o) d~4,A, d/p~1 (flip), p,g~4 (flip), d~4 (BIG)
5. po SS(p) p,d,d/p~4, d~1 (flip), FC d~4, B~3 (BIG)
2. z boku g/p~2,4 (flip), p,g~3
7. g/p~3,A, d/1~4 (BIG(
5. p,d,d/p~4, p,d,d/p~1~4, d~4,A
p,d,d/p~1~4 to to samo co Bk~4, z tym że z Crouch Dashem. Musicz po wprowadzić, gdy przeciwnik będzie już we wczesnej fazie spadania. 1~4 wciskasz dopiero wtedy, gdy przeciwnik będzie na wysokości Twojej głowy. p,d,d/p musisz wprowadzić tak, aby znaleźć się za plecami przeciwnika.
5. d/p~2, 1,2,A (BIG(
10. d/p~2, 1,2, d~4,A (BIG)
11. p,g~4, p,g~4 (w plecy), d~4, WS~4,A
12. PN p~4~4, p~3 (LF), n~2, d~4,A
12. PN d~4~4, p~3 (LF), n~2,2,3 (BIG)
14. PN p~4~4, p~3 (LF), 3,3,A (PF), 3
10. PN p~4~4, 1~3 (LN), 4,(4),A,A (flip), d~4 d/1~4 (BIG)
15. PN p~4~4, 1~3 ((flip(, (LN) p,g~4 (flip), d~4, WS~4,A
17. PN d~4~4, 1~4, g/p~4 (BIG)
15. PN p~4~4, d/p~1 (LN), 3~4, d~4 (BIG)
15. PN p~4~4, 1~3 (LN), g/p~4, p,d,d/p~4 (BIG(
20. PN p~4~4, (PN), 3~4 (BIG(
21. p,d,d/p~4, d/p~1~2, d/p~1~2, d/p~1~2 (BIG)
22. PN p~4~4, p~3 (LF), n~1, 3~4
23. PN p~4~4, 1~3 (LN), 1~4, p,d,d/p~4 (BIG)
20. PN p~4~4, p~3 (LF), n~1, 1~4 (flip), p,g~3 (BIG)

I jeszcze trochę od Murzyna dla Hwoarangu:
Przyzwyczajenia:
LN - lewa noga z przodu
PN - prawa noga z przodu
LF - lewe flamingo
PF - prawe flamingo
Wyślcie z p,d,d/p~4, teraz robisz p,g,p~4 i trafiasz kolanem w tył głowy z obrotem. I dalej:
1, 4
2, 2, 2_PN,g,p,n,3
5, 1,2,3
4, 2_PN (4),3((still dobrze trafisz z p~4 najwyżej jak się da, to siada 4,3 na T3 enargii)
5, 2_PN p~3
Po wyślcie p,d,d/p~4 robisz p,g,p~2 (podobnie jak powyżej, też z obrotem - w tył głowy) i PN 3. (Murzyn: "Raz od wyzwoli flip po p~2. Możliwe, że jak wyślisz, to do No władować d~4,A)
I gwarancje:
1. CH 4, g,p~4 2~4 (jeśli kolaż nie zalapie to d~4,A i juggle)
2. CH 4, p,d,d/p~4 no i juggle do wyboru
A a Nisy
CH 4 p,g~3 lub p~1~3
I na koniec kilka niezłych juggle'i od Szymka Malinowskiego:

Jin:
1. WS~2, 1~(4), 2, 1, p~2, 1, 2
2. g/p~4, p~(1)~4,2, Lp~2,1((flip)),2, A~3(BIG)
3. WS~2, d/p~2, d/p~1, d/p~4,A
4. WS~2, d/p~2, 1,2, ewgi
5. WC Lp~2, p~2~4,

SPECIAL THANKS TO:
Veron
Murzyn
Paweł "Ciulos" Sztul
Szymek Malinowski



Oj, wysypało się! Chodzi mi naturalnie o listy dotyczące ostatniego "Kącika...", a w szczególności umieszczonych w nim fragmentów innych listów. Istna burza - jedni poplarali ich trasić, inni wręcz obrzucali ją błotem, a wszystko aprowadzało się do jednego zagadnienia: "O wyższości FF7 nad FF8 i na odwrót". Postanowiłam więc przeprowadzić krótką analizę porównawczą tych dwóch flagowych aRPaGów SQUARE'u, lecz bez końcowego werdyktu (aby mnie ktoś nie kropnął w ciemnej uliczce), opierając się przede wszystkim na opiniach Czytelników. Cu z tego wyszło, czytnijcie poniżej. Oprócz tego postanowiłem poszperać trochę za azykującymi się giarkami, chociaż głównego problemu, czyli znalezienia dat europejskich premier flagowych aRPeGów, jeszcze nie udało mi się rozwiązać.

KĄCIK RPG CHAPTER 7

SUIKODEN

OSZUKAĆ CYGANKĘ

Jestem z Czytelników, tudzież Mieszkańcem z Studlee, postanowił trik na zarabianie dużej kasy w cygance Marce. Polega on mianowicie na zagwarantowaniu bohaterowi własnej znajdowania monety. Na początek wybieramy stawkę za 100 i po wskazaniu odpowiedniego bubka zapamiętujemy jego miejsce - teraz możemy grać dalej, zapamiętując kolejne pozycje monety. Gdy już mamy ich kilka (dla ekonomy), kliknijmy nagrać stan i ewentualnie jeszcze wychodzimy z gry. Po odegraniu wracamy do Marce i wybieramy stawkę za 10.000. Teraz ciężko odgadnąć położenie monety, ale do tego mamy nasze zapiski - istniejność występowania monety jest taka sama. Ich przy niższej stawce. A gdy już skończą się nasze notatki, znów wgrywamy stan i wychodzimy, następnie wchodzimy ponownie do gry - ustawienia lecą od nowa.

PROBLEM Z LESTEREM

Kilka osób wracających do pierwszej części SUIKODENa (w celu uzyskania odpowiedniego Save'a) miało niezłe problemy po zwalczeniem i przyłączeniem kucharza Lesterа. Mianowicie, jak wiadomo, możemy go przyłączyć w Kraxx, lecz musimy tam wpierw spróbować dwóch posiłków w dwóch chatach, znajdujących się na lewo i prawo od Sarah. Następnie idziemy do dużego domu na południu miasteczka (miejscowość Kwe Tai) - tam zastajemy Lesterа, którego teraz możemy włączyć składu.

OŻYWIENIE GREMIA

Dla przypomnienia - aby tego dokonać, musimy wziąć 107 istot od Destiny przed ostatecznym spotkaniem mobilizacyjnym w zamku (przed ostatnią bitwą). Pojawią się wówczas Lepkasali i wskrzesza gostka.

SUIKODEN 2

GRUDNY SZMAL

Istnieje pewien trik w grze, wykładniany na Stopi kuderów (i być może wielkie nim jest), a pozwala na szybkie uzyskanie potężnego portfela. Musimy wziąć do tego Zwierzowanego Nanca, który w swoim sklepie musi mieć już Destroyer Dragon Armor (późniejsza faza gry). Następnie idziemy do miasta z przynajmniej trzema postaciami magicznymi zdolnymi wyniszczyć zbroję, w tym jedna z nich musi mieć to na sobie, a pozostałe puste miejsca w stacie pomocne. Musimy go mieć 99 23 do 30 tys. kasy. Postępujemy następująco: wybieramy tapeta Dragon Armor dla postaci mającej to już na sobie (Equip), po akceptacji się zbroi z opcjami sprzedania starej lub wrzucenia jej do Bag znakomity branżnicki i kapitalny nie Armor dla postaci, która jej jeszcze na sobie nie miała (zauważmy, że ilość naszej kasy przy tym nie maleje). Teraz znakomity dostaw kapowanie i stwierdzamy, że nasz portfel jest prawie pełen (powyżej 900.000 pacht). Teraz możemy kupić, co nam się wymarzy.

CLIVE I ELZA - SPROSTOWANIE

Swoją czasu opisałem mozolną kończącą quest tych dwojga stworków, wspominając na końcu o ewentualnym ciągu dalszym. Trochę tym zamieszałem, gdyż zamierzałem w tym miejscu przeprowadzić dywagację na temat następnej części SUIKODENa, lecz w międzyczasie otrzymałem w swe ręce materiałów. Zrobię więc to teraz.

Jak wiadomo, układ kontynentu jest mniej więcej taki: w środku Highland, na południu Toran, na północy Harmonia, na zachodzie wielkie morze, a na wschodzie rozległe stepy. Jak widać, akcja nie rozgrywała się jeszcze tylko w Harmonii (morze i równiny można wykluczyć), więc otwarcie stoi furtka dla trzeciej odsłony gry. A ponieważ Clive i Elza pochodzili z owej krainy zahaczenie ich questa może, przy ewentualnym korzystaniu następnego SUIKODENa ze stanu gry z "dwójki", prowadzić do uzyskania dodatkowych postaci w grze (chodby samego Clive'a). Oczywiście to tylko przypuszczenia, chociaż tak się ostatnio dowiedziałem, KONAMI nie zdradziło gruszek w popiele, gdyż ...

SUIKODEN POWRACA

Kilka osób pytało mnie o ewentualną kontynuację SUIKODENa. Otóż KONAMI rozpoczęło prace nad dwiema następnymi częściami serii! Co prawda właściwy SUIKODEN II nie ukazał się na PS2, i to dopiero w przyszłym roku, lecz na Szaraka powstaje suplement do obecnych części - SUIKOGAIDEN VOL. 1: THE SWORDSMAN OF HARMONIA. Tak tak myślałem - bohaterem części tej wielce poczytnej z owej trzeciej krainy kontynentu, zamieszkałej przez mędrców i magów Harmonii. Stamtąd pochodził Clive i Elza, tam podążyła Pilika wraz z żoną Jowy'ego, wiele osób miało powiązania z owym państwem. Jednakże akcja w Vol 1 wierze tylko początek w Harmonii, gdyż w większości rozgrywać się będzie na terenie Highlandu - ciąg opowieści z tej krainy zostaniemy pewnie w SUIKODENie 3. Zanim to jednak pewna istotna zmiana - gra ostatnio zmiana swój dotychczasowy wizerunek, gdyż będzie bardziej tekstowy przygodówką opartą na mangowych walkach 2D i stałych ujęciach, niż cRPeGiem - zwłaszcza takim, w jakiego z zapałem grałiśmy. Czy zmiana ta się przyjmie - zobaczymy w praktyce. Na razie SWORDSMAN OF HARMONIA planowany jest na jesień w Japonii - daty premier amerykańskiej i europejskiej pozostają na razie nieznane.



LEGEND OF MANA

Teraz z mocą wrześniu bocznej. Gra wprost obfituje znakomitymi, zabawnymi dialogami i sytuacjami, a ponieważ w opinie nie znalazłem miejsca na umieszczenie odpowiednich cytatów, teraz przesyłam kilka przykładowych, które szczególnie utkwiły mi w pamięci (nie są to dosłowne tłumaczenia):

White Forest - Nouvelle rozmawia z wodzem wioski Lilipeasów:
Nouvelle: A więc chcecie, żeby odnaleźć kogoś?
Ptak na głowie Lilipeasa pokręcił łbem.
Nouvelle: Ach tak.. Że w takim razie mamy zdobyć jakiś przedmiot?
Ptak ponownie pokręcił łbem.
Nouvelle: Hmm... to może musimy zabić jakiegoś stwora?
Ptak tym razem głową potwierdził.
Nouvelle: No, to wszystko jasne! Zabić potwora! A tak w ogóle to czy ty rozumiesz, co do ciebie mówię?
Ptak pokręcił łbem.

Geo - fragment wykładu Nanuzaca:
"Najsilniejszym magicznym atakiem jest taki, który rozniesiony przeciwnika i w czasie gdy się na mnie, biorzemy nogi za pas. Gdy to opanujecie, będziecie niezwyciężeni."

Madora Beach - Nouvelle do Elle:
"No to no, że nasz śpiew zatopił okręty? Niech tonę! Po co się pchali na morze z tymi fajbami? Hy - syreny - bytyśmy pierwsze!"

Madora Beach - Gilbert rozmawia z Elle
Gilbert: Patrz, moja luba! Tam na horyzoncie widać statek!
Elle: Statek?! Wcale go tam nie ma! Ja go nie widzę!

Geo - Gilbert podrywa Kathinję:
Gilbert: Co za uczucie! Jeszcze nigdy tak się nie czułem, kochanie!
Kathinja: Słuchaj, dziecino, jestem po części Bazyliszkiem. Ty nie czujesz miłości, tylko wstępną petryfikację!
Gilbert: Jakie to podniecające! Zamienię się w kamień dla ciebie, moja miłości!
Kathinja: Naprawdę zamienię się w kamień, jeśli nie przestaniesz mnie napastować!
Gilbert: Och, zamień mnie, zamień! Zrób statuę z mego wspaniałego ciała, kochanie! Chcesz mnie zatrzymać na zawsze! Jakie to romantyczne!

Flag Snowfields - wypowiedź jednego z piratów:
"Dla nas - pingwinów - takie polarne warunki to zdecydowanie za ciepło!"

Home - przed wejściem pojawiają się dodatkowe Sprouting:
Sprouting 1: Jestem tu tylko dlatego, że kogoś to przebywać!
Sprouting 2: Wybieram się do świata duchowego! Chcę tam iść!
Sprouting 3: Zostałem porwany!

LISTY

W tym numerze nie będę publikował żadnych listów, za to odpowiem na najczęściej pojawiające się w nich problemy i pytania.

Na początek sprawa FINAL FANTASY VII. Spora część Czytelników najwyraźniej dopiero teraz nawiązała kontakt z tą grą i w związku z tym wyraziła życzenie zamieszczenia list materii, Enemy Skills, broni i innych rzeczy z "oldowni" na łamach "Kącika...". Ludzie! Po pierwsze opis FF7 został zamieszczony w PE #7, którego egzemplarz można zamówić wysyłając odpowiedni świstek z działu prenumeraty, więc nie ma sensu tego jeszcze raz wypisywać. Po drugie nie do rady - ściernie opowiada się zdecydowanie przeciw zamieszczaniu powtórek tekstów (wystarczy, że zdarzają się one niezależnie od nas:) Ale po trzecie - jeśli będziecie mnie ostrzwicznie męczyli, być może zrobię małą powtórkę z rozrywki chociaż będzie ona dotyczyć tylko pewnych elementów systemu gry. Druga sprawa dotyczy bestiariuszy. Niedawno do jednego z Czytelników dostałem kilkustronicową listę wszystkich stworków występujących w FF7, zaś inna osoba oferowała mi jeszcze większy bestiariusz z FF8. W sumie nawet chciałbym kiedyś zamieścić takie dane w "Kącika...", lecz zajęłoby to zbyt dużo miejsca, a poza tym są one zbyt sobie (istotnym elementem gatunkującym grę. Uprzedzam więc wszystkich - nie przysyłajcie list potworów, z wyjątkiem jakichś krótkich, najciekawszych zestawów (go pod względem Steal, Morph itp.). Jeden z Czytelników zadał mi istotne pytanie na temat przyszłości prowadzonej przeze mnie dysputy na temat "idealnego role-playa" - czy opinie i pomysły moje i Wasze - Czytelników - trafią kiedyś w ręce jakichkolwiek producentów gier tak osób mających jakikolwiek wpływ na ich powstawanie. Cóż, PE jako "nieoficjalny" magazyn nie posiada wielu "oficjalnych" kontaktów, zwłaszcza z takimi potentatami, jak SQUARE. Również moim marzeniem jest zwiększyć wpływanie na decyzje dewelopera, lecz nie jest to tanie proste w realizacji, przynajmniej jak na razie.

Personel:

Do Kaczora i Tytusa - najwyraźniej macie jakiś wielki problem. Zdecydujcie się - czy macie zamiar wytykać mi, że w opisie LEGEND OF MANA przepisywałem jakieś materiały ze strony Gamefaqs.com, czy też NIE przepisałem ich, gdyż go się nie chciało albo nie znam i angielskiego (he, hel, albo też na pewno znajdą się one w tym numerze, gdyż je dopiero przepiszę? Pazia tym wyprzeszam sobie takie wstępne posądzenia! Jak Wam się nie podobają moje opisy, to tak nie czytajcie, mam WAS... domyślicie się gdzie i nie zamierzam się przed wAMI z niczego tłumaczyć. Moim zdaniem musicie przejść poważną kurację - moja rada to dobry rozpęd i z baranka w ścianę. Uwierzcie go - to pomaga! Na mnie!

"SIÓDEMKA" KONTRA "ÓSEMKA"

GRAFIKA

Obie gry prezentują mniej więcej ten sam poziom graficzny, chociaż "ósemka" pod pewnymi względami przemawia się lepiej. W obu grach mamy znakomicie wykonane, statyczne scenerie oraz charakterystyczny system płynnego przechodzenia olerachowych obrazów w animacje i na odwrót. Wykonanie postaci jest zdecydowanie lepsze w FF8 - wyglądają one realistycznie i mają proporcjonalne kształty, chociaż mogą znaleźć się zwolennicy, którym mangowe chłopki z "siódemki" bardziej przypadły do gustu. Kwestia animacji - tutaj prym wiedzie "ósemka", wprowadzając nie tylko swojego starszego brata, lecz również kaszą inną firmę, która mianowicie na tym polu coś do powiedzenia i zaliczeni W realistyczne ruchy zaplatają dech w piersiach! W samie od grafiki aż pewno ważniejsze są inne elementy składowe oRPeGów, więc zwycięstwo na tym polu "ósemki" niczego jeszcze nie przesądza.

DŹWIĘK

Tutaj bezsprzecznie wygrywa kwestia gusta, zwłaszcza jeśli chodzi o utwory muzyczne. Mnie bardziej podoba się soundtrack z "siódemki", chociaż osmy "fajnai" również ma niezłe otwarcie. Nie muszę dodawać, że sprawa dźwiękowa jest w przypadku obu gier znakomita, bo W słychać gołym uchem, ustalmy jednak, że FF7 ma w tym względzie lekką przewagę.

ŚWIAT

W obu przypadkach mamy rozległy, trójwymiarowy teren skonstruowany tak, że dostęp do niektórych lokacji możliwy jest wyłącznik po uzyskaniU odpowiedniego środka transportu. I tutaj zaznacza się przewaga "siódemki". Po pierwsze, oprócz różnego rodzaju pojazdów mamy to wierzchowce, różnokolorowe Chocobosy, wyłącznie dzięki którym możemy dotrzeć do dużej, a przede wszystkim większej niż w "ósemce" ilości sekretnych lokacji. Dlatego też konstrukcję świata FF7 uważam za lepszą.

BOHATEROWIE

Tutaj swoją najwyższą dysputę na temat skomplikowanych portretów psychologicznych bohaterów obu gier. Z jednej strony (FF7) mamy W dość przypadkową zbieraninę postaci, której część, z dla końca nieznanych powodów towarzyszy Cloudowi podążającemu za Sephirothem. Jeśli zaś chodzi o głównego bohatera, to w tego psychice najważniejsze jest to, że zazwyczaj wie, kim naprawdę jest, trzymając w nieprzenikniOnej zarówno swoją drużynę jak i samych Graczy i chociaż ogólny portret psychologiczny bohaterów gry zdaje się znajdywać odniesienie w rzeczywistości, W jednak dużo w nim głębszych charakterystycznych dla bohaterów baśni - dziwacznych, lejemniczych izwłaszcza Sephiroth) i przeżywających niesamowite przygody Chociaż W mocie niektórym ale przybić na gumie zwłaszcza jeśli szukają w grze realizmu i odniesienia do rzeczywistości.

Opinijce postawia domoge FINALa, się sposób nie zauważyć ich znakomici. W owych szarpanych różnorakimi emocjami nastolatkach (an, już prawie dorośli) kobietorach wielu może odnaleźć własne odbicia i chociaż ich rzeczywistość znacznie różni się od naszej, W jednak jest nam bliższa i bardziej swojska, niż w "siódemce". Z drugiej strony walne jednak pewne ograniczenie faktów - żywie cała drużyna okazuje się posiadać wspólne wspomnienia - dzieciństwa spędzonego W sierocińcu, co wydaje się zbyt dużym zbiegiem okoliczności. Poza tym, W będź na będź grupa pozytywnych charakterów jest równocześnie drużyną najemników, a zawrót piątych zabójców, chociaż ich cele są zazwyczaj słuszne (obalanie tyranów itp.) No i główny bohater - realistyczny aż do bólu, samotnik i pesymista, który jednak tym swoim pesymizmem gasi nieco entuzjazm Gracza z zapałem przeżywającego kolejne wydarzenia.

Podsumowując nie będę - sami powinniście W wiedzieć, który "zestaw" bohaterów bardziej Wam przypadł do gustu - bardziej bodźcowy, czy realistyczny. Tutaj właśnie gust ma decydujące znaczenie.

SYSTEM GRY

1. Charakterystyki - kiedyczne parametry mamy W prawie identyczne, mimo iiany jest jednakże sposób ich uzyskiwania (ale liczę ich wzrostu przy zwiększaniu poziomu doświadczenia) i ogólna ich rola w statystykach postaci. W "siódemce" poszczególne charakterystyki wspomagane są przez materie oraz wyposażenie bohaterów - w przypadku tego ostatniego chodzi o obrazę przed atakami oraz ilość miejsc na ową materię. W "ósemce" parametry postaci stanowią zarówno jej wyposażenie, gdyż oprócz broni (notabene której nominalna siła nie ma powiązania z siłą postaci) bohaterowie noszą tylko swoje zwykłe odzienie. Wszystko dzięki GF-om - tworzą one niewidzialne połączenie pomiędzy ilością czarów danego typu posiadanych przez postać a jej poszczególnych charakterystykami, oferują również inne właściwości, nie tylko zwiększające parametry Poza tym, ze względu na ilościowe podejście do czarów, nie występują W punkty magii (MP). Jeśli chodzi o alternatywne metody ich zdobywania, to W FF7 mamy specjalnie do tego przeznaczone Sources, które w samie nie jest tak trudno wzyskać (wystarczy wiedzieć, jakiego stwarka i kim morybować), w "ósemce" zaś dysponujemy podobnym, lecz nieco bardziej pracochłonnym motywem "zjadania" (Devour).

Ostatnia sprawa dotyczy maksowania. Mimo tego, do w samie w obu grach można uzyskać o poszczególnych postaci znacznie parametry, W ich odpowiednie wartości w FF8 dają większą przewagę na polu walki nad przeciwnikami, stąd dłuższe maksowanie traci W nieco sens.

Podsumowując, FF7 posiada bardziej klasyczną paletę charakterystyki, której amjak znakomicie wyostrzają Materie. Jeśli zaś chodzi o FF8, do jeo aspekt systemu gry z jednej strony oznwać można nowatorskim i pomysłowym, choć z drugiej jest na niektórych zdaniem zapasów wdzwonionej i skomplikowany, stąd nieco gorszy od "siódemkowego".

2. Magia i technjki specjalne - oczkami skomputeryzowanymi większości "fajnali" po specyficzne czary, technjki specjalne zwane Limit Breakmi oraz Summony. Na początek W ostatnie - są W zazwyczaj bardzo silnej magiczne, nie tylko efektywne w walce z wrogami, lecz również otrzaszone niekiowanymi sekwencjami wywołującymi, W samie w obu grach mają one podobne zastosowanie (nie licząc różnic wynikających z systemu magii), choć jeśli chodzi o ich prezencję, W znacznie lepiej wyglądają w "ósemce" (nW jest W jednak tak ważne). Limit Breaki to również sztandarowe ciimenty systemu walki serii FINAL FANTAST, tylko że w ich przypadku widać istotną różnicę pomiędzy obiema "fajnalami". W "siódemce" Limity to po prostu silne ataki (przy czym podzielone o każdej postaci na cztery poziomy siły, "ósemka" zaś stawia w tym względzie znacznie większą różnorodność. Mamy to i różne rodzaje ataków, i odpowiednki czarów ołenczych, i pewną wspomnianą już zaleznieczającą dla każdego coś miłego, zwłaszcza że systemy odpalania i zdobywania poszczególnych Breaków również są dla każdej postaci odwiecznie. Na koniec mogło - tutaj pewną przewagę "siódemki", nie tylko jeśli chodzi o ilość czarów, lecz również o ich efektywność - w "ósemce" mogło ołenczywa jest W walce bezwzłędnie na wzrzędu na jej małą siłą.

Podsumowując, rzec można, że FF8 stanuje bogatszy i bardziej skomplikowany system magii i technik specjalnych, który jednak z drugiej strony zapewnia zbyt dużą przewagę postaci na polu walki (zwłaszcza super-silne Limit Breaki czynią walki zbyt łatwiutkimi).

3. Walki - W obu grach rozgrywane po na tą samą modłę, czyli przy zastosowaniu Active Time Bar i trzech wybranych z grupa postaci stających naprzeciw garstki przeciwników i rubiących z nich schabowe. W "siódemce" zastosowany jest jeszcze przydatny motyw podziału ustawienia postaci na przedni i tylni rząd, od czego zależą zarówno obrażenia zadawane, jak i otrzymywane. Poza tym, tak już wczesniej wspomniałem, walki W FF7 są trudniejsze i dłuższe, dlatego też mają lepszą grywalność niż w "ósemce". Jeśli chodzi o bestiariusz, to W obu wypadkach zawiera małej więcej porównywalną, a przede wszystkim dużą ilość stworków, która jednak, jak już wspomniałem, W "siódemce" stanowią większą zagrożenie dla drużyny Gracza. Co do ich wyglądu, W W obu przypadkach spotykamy zarówno klasyczne, legendarne monstra (po smokiJ, jak i tradycyjne "fajnalowe" dziwadła (na bomby) oraz różnorakie dodatki, które jednak W opinii niektórych W "ósemce" są bardziej na miejscu, tj. nie rażą aż tak swą dziwacznością i pluciaz z tym bym się spierał).

Podsumowując, większej ilości dostarczają walki W FF7, gdyż "ósemkowe" po zdecydowanie zbyt proste.

4. Przedmioty - W FF7 mamy do czynienia ze standardową ilością "fajnali" i ilością przedmiotów - regenerującymi HP i MP, odnwiązującymi osomolia zdrowotne itp. "Ósemka", za względu na specyficzny system charakterystyk postaci posiada, oprócz wymienionych gadżetów, całe mnóstwo różnorakich dodatków, wykorzystywanych m.in. do konstruowania nowych odmian oręża, zdobywania technik specjalnych oraz wzbogacania możliwości GF-ów. Często również istnieje możliwość przerabiania kilku sztuk przedmiotów w jedno lepszy, co zmusza do nieostatnich walk z odpowiednimi przeciwnikami w celu pozyskania koniecznych surowców. I w samie wszystko byłoby dobrze, gdyby motyw ten nie został grubo przesadzony - czasami trzeba rozegrać potki (o do nie tysiące) starć, aby uzyskać szukany gadżet. Gdyby nie to, FF8 z pewnością górowałby nad "siódemką".

FABUŁA

Można ją rozpatrywać pod różnymi względami, m in. pod względem technicznym (konstrukcja), jak i merytorycznym (zasób i jakość przygód). Ważne są również zaimplementowane sub-questy, an i najważniejsza sprawa - emocje, jakich dostarcza przeżywanie kolejnych przygód.

1. Konstrukcja - W przypadku obu gier mamy jedno określony cel - dla "siódemki" jest to podążanie za Sephirothem w celu dowiedzenia się prawdy, o następnie konieczność powstrzymania go przed zniszczeniem świata, w "ósemce" zaś podobny motyw dotyczy Ultimecji, którą również należy powstrzymać, chociaż wpierw pod lupą nIż pierwotną postacią. Kwestia podróżowania - akcja obu gier rozgrywa się w ścisle określonej kolejności, która zabrania zawrót z linlowość - kolejne przygody prowadzą one przez kolejne tereny z określonymi możliwościami zbaczania z określonej drogi. Oczywiście W jedynie opisy tego, z czym mamy do czynienia w obu grach, który określa jedynie zwyczajowy schemat serii FINAL FANTASY

2. Sak-questy - pod tym względem prym wiedzie "siódemka", gdyż W FF8 mamy praktycznie tylko jezioro Obel i zdobywanie kart w Triple Triad, zaś w siódmej odsłonie FINALa mamy na możliwość oczyszania dodatkowych postaci (Yuffie i Vincent) czy też ogromny park rozrywki Gold Saucer. Dlatego też dzięki tym elementom FF7 uważany jest przez spore znak za gry lepszą od "ósemki".

2. Emocje - najważniejszymi składowymi podnoszącymi odbiranie są nieoczekiwane zwroty akcji. Obie gry starają odpowiednich zestaw takich niespodzianek i chyba tylko od stuku Gracza zależy, w której dostarczają ma one większych wrażeń. Bolmy na W najbardziej znany motyw - śmierć Aeris w FF7. Wielu może potwierdzić, że wydarzenie W nimi dostatecznie wstrząsające, sprowadzając gwałtownie zmiany w horze mózgowej i atak gadzichy są jednak tacy, dla których wydało się ono sztucznie przesuwne ("Kto wpadł na tak głupi pomysł, żeby uśmiercić jednego z głównych bohaterów?!!!"). Wszystko zależy od tego, jaki typ lubiły preferuje Gracz - bardziej lukrowany, czy realistyczny.

Nie będę robił ogólnego podsumowania, ponieważ jednak jedną rzecz - spójrzcie na listę najlepszych RPG-ów na Playa w poprzednim numerze, jaka powstała na podstawie Waszych głosów. Zdecydowany prym an tutaj wiedzie FF7, a W wnet coś znaczyć! Mam nadzieję, do uznać za zamknięty do czasu pojawienia się odpowiednich konkurentów (CHRONO CROSS, FF8)

PRZEWIDYWANE PREMIERY AMERYKAŃSKIE

CHRONO CROSS 10 09 (SQUARE)
VALKYRIE PROFILE 30.09 (ENIX)
LUNAR 2: ETERNAL BLUE 02.10 (WORKING DESIGN)
BREATH OF FIRE IV 31.10 (CAPCOM)
FINAL FANTAST IX 14.11 (SQUARE)
PERSONA 2 18.11 (ATLUS)



Grrr... Ep!

Wakacje wakacje i po wakacjach. Oj rozleniwić zdążyłem się podczas ich trwania do tego stopnia że za listy złapać zim się nie mogłem przez co najmniej 2 tygodnie. Ech piwsko lało się litrami słońce grzało nagi tors, muzyczka przygrywała pięknie wieża Eiffela niemal się przewróciła, Monaco i Amsterdam przyjęły mnie/nas z otwartymi ramionami, no było w pi*ę i na gaz! Cóż, trza jednak do roboty wracać [illegible] i listonoszka [illegible] pierzysk [illegible] tanki rozmyślnie [illegible] swój dział autorski jeszcze bardziej uatrakcyjnić. No i wymyśliłem. Szczegóły znajdziecie w odpowiednich ramkach. [...] Jako wymyśli? [...] Mr.Ś| Premiera Czarnuli (PS2) w Europie coraz bliżej w związku z czym większość z Was uśledzieć na miejscu nie potrafi i dobrze. Pytajcie - bo kto pyta nie błądzi. [HIV]

hiv@grupa69.netpol.pl

PRYWATA:

[illegible]

ONLINE

?: "[...] Czy PS2 z dokupioną kartą sieciową będzie można połączyć za pomocą kabla BNC z PC i grać w ten sposób z pecetowcami przez Internet? Inaczej mówiąc - czy PS2 będzie kompatybilne z PC pod kątem grania po Sieci? [...]"

Villain, e-mail

Czuję się zaskoczony na plecy:) .. Stawiam na to, że SONY nie wyjdzie z inicjatywą udostępnienia specyfikacji producentom softu na pozostałe platformy (+dostosowanie własnych produktów). Teoretyzując - byłoby to możliwe za sprawą emulacji protokołu sieciowego stosowanego w konsoli PS2 (skoro mają stanąć serwery obsługujące gry online dla PS2 - np. FFXI - to takowy musi istnieć - aczkolwiek nie jest powiedziane, iż protokół ten jest standardowy).

PS2 JAKO PC?

?: "[...] I> PS2 będzie miało dostęp do Internetu, a także dysk twardy. Czy w takim razie zaistnieje możliwość ściągania jakichś lichych czy całkiem dobrych gierek z jakichś stron i zagrywania się w nie do upadłego, nie płacąc za to nic, tak jak to mogą czynić użytkownicy pecета? 2> SONY przesadza!!! PS2 to ma być konsola, a nie urządzenie coraz bardziej zbliżone do PC (chodzi mi tutaj o podpinanie klawiatury czy twardziela). No racja, czasem jest to potrzebne, ale że to konsola stoją się powoli "normalnym komputerem". Nie wiem, ile jest gadżetów którymi można rozbudować konsolę, ale jak tak dalej pójdzie, to można się zastanawiać, czy w przyszłości, aby odpalić jakąś nową gierkę, trzeba będzie dokupić jakieś drogie urządzenie. Przecież PC to od dawien dawna wróg każdej konsoli! Co się teraz dzieje??? [...]"

Bawul, e-mail

Tak, Czarnuś będzie mogła dosiać się do internetu, a Ty czerpać garściami z jego zasobów. Będziesz także mógł szarpać z innymi użytkownikami leje piat formy, co jednak w naszym pięknie okablowanym kraju może przysporzyć sporych trudności, a i często spowodować wyskoczenie żyłki pierdzącej na czole. To fakt. Faktem też jest, że do Czarnuli będzie można podłączyć HaDeka (dysk twardy). Co jednak wymyślą projektanci systemu, na co z góry zezwolą i jak się potoczą dalsze losy Czarnuli - tego nie wiem. Jak znam jednak życie, HaDek da możliwości piratom, którzy prędzej czy później opatentują różne pomysły dzięki którym przeciętny użytkownik PS2 będzie mógł odpalać/ogrywać to i owe. Co do "freeware'owych" gier to rzeczywiście - być może takie będą powstawać. Mało tego - prawdopodobnie powstaną grupy na wzór tych z amigowej pecetowej i innych scen komputerowych tworząco demo i inne pierdoły. W tym momencie nie mówię o piractich przekrętach - HaDek daje takie możliwości i liczę na to, że undergroundowi zapaleńcy dadzą o sobie znać. A jeśli wziąć pod uwagę power drzemiący w Czarnuli, produkcje mogą być co najmniej ciekawe. Uwaga, takie produkcje niekoniecznie będą darmowe), o ile w ogóle będą. Ad. 2> O ile w odpowiedzi na pierwsze pytanie nieco potrafiłem załamać tak w tym nie muszę wspinać się na wzniesienie szczyty. Z jednej strony można Ci się cieszy na samą myśl możliwości ściągania na HD undergroundowych/amatorskich produkcji, z drugiej zaś pieloczysz na możliwości Czarnuli. Konsola z założenia ma wystarczyć na kilka lat, co w pewnym sensie jest smutne. Bo stać się może że za 2 lata piece osiągną wirtualną rzeczywistość na wysokim poziomie, podczas gdy Czarnula okaże się sprzętem nie nadającym się do tego celu (czysta teoria) i co wtedy? Wątpisz haka i pójdziesz spać. Poza tym - pragniesz korzystać z Internetu, a aby do tego doszło, PS2 musi zyskać nieco na "pecowatości" - przeglądarka WWW, HD, klawiatura, mysz (nie myśl o przeglądaniu stron z pomocą gałek analogowych, bo po pewnym czasie i tak by Cię szlag trafił, a nerwy puściły). Jak dobrze pójdzie, będziesz mógł umawiać się z kumplami żyjącymi na drugim krańcu świata na partyjkę w TTT - i znów niezbędne wydają się klawiatura i myszka. Coś za coś. Jestem za to stanowczo "przeciw" w kwestii wykorzystywania konsol w celach edukacyjnych - od tego są ludzie książki i pecety właśnie (względnie tanie oprogramowanie edukacyjne, lokalizacje itd.). Kolejny argument, czyli "trzeba będzie dokupić jakieś drogie urządzenia" z pewnością nie będzie tyczyć Czarnuli. Owszem, X-box będzie wymagać dokładnie doń kasy na nowe peryfera, ale w tym przypadku tak naprawdę nie mówimy o konsoli, tylko o wyspecjalizowanym pececie. Bill z pewnością już zaciera łapska i liczy na ludzką pazerność (tu: na polygony), jednak ten gość nie ma pojęcia o rynku konsolowym, doświadczenie zaś chcielibyśmy w partaczeniu "okien" (które notabene wykradł) i DOS-a (notabene kupionego), a także w wycaganiu mamony od przeciętnych zjadaczy chleba (w tym momencie przybijam piątkę Kuniowi z Gubina, który pyta, czy obudowa X-bona będzie z plastiku czy z blachy))) Ostatnia kwestia - cóż nie! To nie pecet jest wrogiem konsol, lecz pecetowcy uważają za wrogów konsolowców, zresztą vice versa i How do You do... Pisca można nienawidzić, można nim gardzić w najelcie gier (nie zawsze słusznie), ale wydaje się być niezastąpiony np. do pracy.

ROZMYWANIE

[...] HIV jak to jest z tym anti-aliasingiem w PS2 i jest czy go nie ma? Bo wszyscy teraz trąbią dookoła, a szczególnie dreamcastowcy, że gry na PS2 wyglądają kiepsko, a to za sprawą wszechobecnych "ząbków" na krawędziach. Nie wierzyłem, ale po zobaczeniu zdjęć z MGS2 dostrzegłem te choleme "ząbki". Czy to wina tychże zdjęć (może druk?) czy gry na PS2 rzeczywiście nie mają anti-aliasingu..? [...]"

Szymon, e-mail

Tego jestem pewien: Czarnula pomoże sprzętowy anti-aliasing. Problem w tym, że póki co programiści efektu owego nie "włączają" (nie udostępniają). Dlaczego? Być może dlatego, że na PS2 trudno kuduje się gry a uruchomienie AA wiąże z sobą konieczność "czarowania". Jak wiadomo, konsola PS2 została wypluta na rynek w pośpiechu, totoż być może potrzebne biblioteki nie zostały dopracowane. Sytuacja powinna ulec zmianie w momencie ukazania się na rynku wersji USA i PAL. Zresztą dopiero od tego momentu można mówić o PS2 jako takiej, ofkorse głosić o jej istnieniu i prosperowaniu w najlepsze - wtedy to pojawią się odpowiednie gry, na pdst. których będzie można mówić o mocy systemu, gdyż niektóre japońskie produkcje wołają o pomstę do nieba (vide GRADIUS IV, SKY SURFER), co ma zresztą przełożenie na słuszne Szaraka (np. walki koparek, hłehłe). Jednak kto widział w akcji 3T albo RR5 ten wie, co to znaczy dobry smak. Co do MGS2 to wyłuszczyć gra jest we wczesnej fazie produkcji (przypominam, planowana premiera za ok. 14 miesięcy!) pomijam - jak wyżej. I jeszcze jedno: efekt rozmywania jest zbędny przy założeniu, że sprzęt, w tym przypadku PS2, jest wystarczająco wydajny, ponieważ przy dużej ilości poligonów i dobrej jakości teksturze (i kilku małych kruczkach programowych) jakość wyświetlanej grafiki robi wrażenie bez rozmycia i innych zamazujących syfów - to przydatne są w konsolach słabszych (np. N64) dla zamaskowania niedoróbek. A dreamcastowcy niechaj szydzą... póki mogą, bo jak na razie wiele gier na PS2 nie ma. Jeszcze oczy im zbieleją...



Jesteś lecatem, więc wytłumacz Ci to no takim przykładzie: na którą z tych lesek wolisz się gapić?



RYS. SEBASTIAN CIĘŻOWICZ

SEBASTIAN CIĘŻOWICZ w tym miesiącu podesłał nam kolejne prace, tym razem związane z TEKKENem. Następna porcja kopiących zady dzieł już wkrótce...

INNA BEKA

"[...] Zastanawiam się czy nie mogliby(ś)cie utworzyć działu w którym znajdowały by się artykuły o jakichś powieściach (np. Tolkiena), UFO, różnych nie do końca wyjaśnionych zjawiskach (np Trójkąt Bermudzki), zagadkach kosmosu - ogólnie o rzeczach nie związanych z konsolami, grami, itp Wiem PSX EXTREME nie jest miesięcznikiem o wszystkim i o niczym tylko o PSX i PS2 ale i tak poruszacie inne tematy dość luźno powiązane z rynkiem konsol, więc czemu by nie spróbować. ? [...]"

Dante, e-mail

Zapomnij o głupotach. O czarnych dziurach mogą pisać naukowcy z NASA i ginekolodzy my zaś skoncentrujemy swoją uwagę na tematach okołogrowych jak to piąk-



Na pierwszy ogień idzie Bereshop dla Reka: we wtorek będziesz śpiący, ale nie śpij. Pij wiele i włóż skarpety...

na zwykłymi określamy. W lepszych naszych tkwi wiele ciekawych pomysłów, które spisujemy o miarę możliwości i miejsca przyznawanego przez okrutnej Scriwo. A tematów nam szybko nie zabraknie, bo pijemy dużo piwa, gramy jeszcze więcej, a i z zasady normalni nie jesteśmy, ot coś W związku z Czarnulą i możliwościami jakie daje mamy już na celowniku kilka działów tematycznych, jednak póki co nie podamy ich do opinii publicznej - w odpowiednim momencie uderzymy, i to tak mocno, że niejeden zakrztusi się własnymi glutami. Hehe!

SEQUEL FUJ?

"[...] PE czytem od półtora roku ale od kilku numerów zauważyłem jedną ważną sprawę zaczęliście brzydzić się sequelami. Dowodem na to jest m.in. artykuł Siara pt. "Syndrom sequela" i biedolenia niektórych zg(Red)ów. Moim skromnym zdaniem - nie macie racji. Pomysły na nowe gry na pewno jeszcze są, tylko producenci gier wychodzą z założenia, że jak zrobią sequel to i tak będzie popularny (np. TOMB RAIDER) i będzie się dobrze sprzedawał. Toteż po co mają robić grę niesprawdzoną, która być może okaże się g**nem i sławy by im na pewno nie przyniosła (...) Twórcy gier już próbują robić gry "INNE NIŻ WSZYSTKIE" (np SKY SURFER, PRIMAL IMAGE), co im na razie nie wychodzi ale kiedyś.. kto wie] .]"

Cieciu, Poznań

Hm, w sumie sam sobie wytłumaczyłeś dlaczego od pewnego okresu czasu brzydzimy się sequelami - "nie chce im się" Pytam: A co nas to obchodzi?!? Jak "im się nie chce", to niech nie tworzą gier, jeno za kolekcjonowanie podstawek pod kufle się zajmą. Zdarzają się gry "inne", które potrafią przykuć do konsoli na długie wieczory - to jedna strona medalu. Drugą stanowi smutny fakt, jakoby to "inne kiszkowate" powstawały na Czarnulę czego nie zdzierżę dłużej. Jeśli takie bzdetne pozycje będą się ukazywać nadal po europejskiej premierze systemu to za moją sprawą rozwój broni termojądrowej pójdzie mocno do przodu. A wtedy nie ręczę za siebie i Lolkiemu odradzam wizyty w KKW.

UPADEK

"[...] Wasze obawy spowodowane upadkiem duszy gier są jak najbardziej na miejscu. Proces ten niestety właśnie się zaczął. Chodzi mi o upadek części merytorycznej w grach ( ) Tak zły stan rzeczy spowodowany jest podświadomym myśleniem, że konsola to proste urządzenie do "inatych gier" Myślę że sytuacje ulegnie zmianie w związku z grami wydawanymi wkrótce na PS2 (...) Pamiętam, że w jednym z numerów napisałeś iż konsola to podstawowy sprzęt do gier - święta racja! [...]"

Kozik e-mail

Człowiek jest ograniczony przykładów na co nie musisz szukać daleko (a ku-ku) Dzisiejsza branża gier wideo jest jak tania prostytutka - za pieniądze zrobi wszystko także bez gumek. Choroby weneryczne czyhają na każdym kroku zaś na badania okresowe szkoda czasu. Jeśli developerzy nie będą się bardziej przykładać do swojego fachu, wkrótce dane nam będzie ciorać tylko i wyłącznie w pozycje arcade lub opatrzone okłepanym scenariuszem. O ile do tych pierwszych nic nie mam, tak na samą myśl o drugich ciary biegną po mych zarośniętych plecach (...) Taki tok rozumowania prezentują tylko lajkoniczy oraz pecetowi szowiniści śmierć frajerom! A jeśli chodzi o Czarnulę to wydaje mi się, że (kończe mnie kamienujcie - nie zmienię zdania!!!) gry na nią będą kierować swe kroki właśnie w kierunku arcade. Tak będą strategie, RPG i jakieś hiper hybrydy ale lwia część zapowiadanych tytułów to właśnie arcade (w szerokim tegoż pojęcia znaczeniu) Nie radzę jednak nikomu głośno mówić, za Czarnulę olerować będzie "małe gry", bo będą gryźć i szczekać!

NIEDOBRZY!

"[ ] Wy Wy.. niedobrzy! PE nie ma w kiosku!!! Ile Wy tego cuda drukujecie?! Powiem pani wychowawczyni!!! [ ]"

Rafał, e-mail

Mobesz się posmarzyć nawet dywrew, jego też mamy głęboko. A PE drukujemy dużo. Mamy najwięszy nakład spośród wszystkich polskich czasopism traktujących o tematyce konsolowej. I jest nam z tym dobrze. A to, że mimo wszystko nie możesz dostać PE, potwierdza tylko fakt, iż nasi Czytelnicy nie próżnują, jeno kroczą podle stwami i dilną się jak cholera.

NOTATKI

"[ ] 1> Komu wpadło do głowy zamieszczenie w rubryce "Hyde Park" pustego miejsca oznaczonego jako "Notatki"? Moja dziewczyna szybko to wykorzystała - w tym miejscu znalazłem wiadomość: "Poaprzątaj pokój. " No cóż, trzeba było wziąć się do roboty (ach te kobiety!) (.) 2> Czy w związku ze zmianą dotychczasowego cyklu wydawniczego zostanie zachowany system dystrybucji PE, tzn czy PE będzie ukazywać się w kioskach w poszczególnych rejonach kraju w ten sam dzień każdego miesiąca, tak jak miało to miejsca do tej pory? [.]"

Lipa, Inowrocław

ad 1 Nie dam Ci to swej głowy, ale domniemywać mi zostaje jakoby to ów chory pomysł z tytułu głupoty Ściery powstał. Czy "No-

NOTATKI

Na, teraz przyszła kolej na adresację i piwnicę...

tatki" są złe ? Jak widzisz, niektórzy potrafią miejsca spożytkować słusznie. Bo musisz przyznać, że Twa kobieta poczyniła rozważnie - przyczyniła się dla ludzkości, a i w pokoju posprzątałeś ! Stwórcy tylko dziękuję że moja Agnieszka patentu nie zczaiła bo bym musiał walczyć ze stertami papierzysk i kurzu co to narosły w czasie gorączkowej pracy Tak czy inaczej - pozdrawiam Twą kobietę Ad. 2> Te, że zmieniliśmy cykl wydawniczy nie ma wpływu na pracę firm kolportujących PE. A zatem PE będzie się ukazywać w poszczególnych rejonach kraju w ten sam dzień każdego miesiąca, oczywiście z odpowiednim przesunięciem. Do zczajenia we własnym zakresie.

PODNIETA

"[ ] ( ) Po przejściu większości zawartości PE przyszła pora na "Prywatę" i listy od Czytelników. Patrzę na "Prywatę", a tam (punkt kulminacyjny!) znajduję tekst: "Ogór, Alwarnia ..."! W tym momencie zrobiło mi się gorąco, jakbym oglądał Larę nago i tak się podniecił em. że.. Czytam dalej. "list spłodziłeś tajny, ale mnie RPG-i nic a nic nie biorą. ". coraz większa podnieta, serce podskakuje mi do gardła, czytam dalej. "Sorry na answer", odtudzam się pykając w TEKKENa

LIST MIESIĄCA

Aby zmobilizować Was bardziej do wysyłania pocztą podczas skrobania listów do Redakcji, postanowiłem przyznawać nagrodę za list miesiąca. Nagroda symboliczna - Memory Card - ale może być ciężka zabawa. "List Miesiąca" będzie drukowany w wyróżnionej go rawce, niekoniecznie jednak w całości. Życzę udanych łowów, a i sprzedaw, że wszelkiemarze spalaje na panewkach.

MATA DO DANCE DANCE REVOLUTION

Oto list z opisem wykonania maty do DANCE DANCE REVOLUTION Matę wykonałam sam, przerabiając pad do Playa (H !!!) A dokładniej - pad "Control Station" Logic 3 Wiadomo, na jakiej zasadzie działają przyciski na układzie scalonym pada znajdują się "płytki" pod każdy przycisk - po dwie Łączą blisko siebie i nie są ze sobą połączone Wciskając np "X" obwód zamyka się dzięki przewodnikowi w gumce przycisku Zabieramy się do pracy Potrzebujemy ok 4 metry w miarę cienkich, 20 kabelków, 2 przyciski jak najtańszego pada (ja użyłem Control Station którego dostałem gratis - zakłócał pracę Multi-Tapa więc go poświęciłem) 2 obrusy foliowe (lub coś w rodzaju "maty") o wym ok 120x150 cm, taśmę izolacyjną kartoniki o wym 24x12 cm. które składamy na połowę aby utworzyć kwadraty (do tego użyłem okładek od płyt - kartonowe, dosyć sztywne) kolorowy papier ew folię coś do ozdoby lutownicę cynę trochę chęci



Rozbieramy pady. Wyjmujemy "środek" wraz z gumkami Do każdych par blaszek dolutowujemy po dwa kabelki do każdej połówki Nie są potrzebne "L1, R1 L2 R2" Gumek jest 8 (bez krzyżaka ale z R-ami i L ami) Do kartoników przymocowujemy pary kabelków Umieszczamy je w środkowej wewnętrznej części bardzo blisko siebie lecz bez kontaktów (he he, łojnie to ujęłam co?) Nakładamy na nie gumki (znowu), tak by po wciśnięciu przewodnik zamykał obwód Potem zakładamy kartoniki aby wszystko co jest w środku trzymało się Robimy to ( ) ze strzałkami i "kolorowymi" START i SELECT przymocowujemy do wcześniej zakupionych przycisków Wszystko dokładamy do maty rozmieszczając jak w oryginale Nakładamy drugą ceratę i mocujemy ją na rzepy "or somfin elz" Dekorujemy i przykładamy wizerunki naszych znanych przycisków, czego jeszcze nie zrobiłam) Całość to wydatek rzędu 60 - 70 złoteszy (nie wliczając lutownicy) Biorąc pod uwagę cenę oryginalnej maty - wypada nieźle, chać nie najlepiej z powodu braku gry (może to być Twoja druga mata) Mamy za to własną matę!!!

Wojtek Kędzierski Włocławek e-mail wojkedman@hotmail.com

Od Redakcji gratulujemy Ci pomysłowości, tym bardziej, że masz dopiero 14 lat i co podkreślasz, nie pobierałeś póki co nauki w kierunku elektronicznym Jeśli pójdziesz dalej w kierunku swoich zainteresowań to kto wie - może kiedyś wpadniesz na pomysł, jak skonstruować bezprzewodowy gun do PSX/PS2! Czekamy

( ) 1> Czy nie myślicie o poszerzeniu "Prywaty"? 2> Co sądzicie o utworzeniu klubu politycznego w którym udzielaliby się Wasi Czytelnicy-Grecze (wiersze)? (...)"

Ogór, Alwernia

"Prywata" powstała spontanicznie i nie licz na to że jej gabaryty rozrosną się do dziwnie podpakowanych rozmiarów. Zdaję sobie sprawę, że osobnicy weń wymienieni/pozdrowieni/zbeształni czują się jak młodzi bogowie (oraz raczej nie zostanie zdjęta z eteru, poza tym pełni funkcję "przekaźnika SMS-ów". Niechaj tak zostanie... ad 2> Na temat "twórczości radosnej" mam następujące zdanie autorzy wierszy są nieuczciwi przygrywają w kula [illegible] mam dużo [illegible] nie mi go brakuje, z czego [illegible] niezadowolony [illegible].

ZNAWCA

"[...] 1< W wakacyjnym wydaniu PE niejaki Chrabonźdź z Oświęcimia pytał o Bleemcasta. Oczywiście wcisnąłeś mu kit, że Bleemcast to bardziej ciekawostka niż zagrożenie. Ale to jeszcze nic. Zabiło mnie gdy stwierdziłeś, że gry z PSX najlepiej emulować na PS2. Oma, HIV. Stary, gdzie masz oczy??? W du**e? Emulacja PSX na PS2 w porównaniu do emulacji Pax na DC to wielkasa porażka SONY. Na necie aż wrzało, gdy porównano zdjęcia Pax'owych gier na DC i PS2 - ludzie bluzgali na SONY. Sorry ze tak indorzy ton, ale zaje****e mnie to zbutwerowsko. 2> Kolejna sprawa - trochę przesadziłeś broniąc 4 MB Video RAM-u w PS2. Zobaczysz, jak PS2 będzie haczyć przy rozbudowanych 2D-fighterach od CAPCOM (już haczy - w nowym SF na PS2 są lekkie zwolnienia przy zmianie postaci, chociaż to gra 3D), albo w grach FPP. Czas pokaże. Sega pod tym względem spisała się dużo lepiej, dając DC 8 MB Video RAM-u. Czemu, do ch**a pana, jak już tak na siłę wypisujecie wszelkie zalety PS2, nie napiszecie, że pewnie będzie jej 5 wersji, zanim przestanie się w nią je**ć laser (SONY we wszystkim robi do d**y laserу). 4> Dlaczego nie napiszecie, że PS2 zaliczyła padakę totalną otrzymując tylko 2 wejścia na pady, a także tego, iż w tej chwili PS2 ma takie słabe gry (albo ich brak). (...) Ludzie, nienawidzę obłudy a widzę że Wy staracie się od jakiegoś okresu czasu szarzyć ją. (...) I tak pewnie tego nie wydrukujecie, bo czytają Was w większości fanmy, co mieszkają na wsi i doją krowy. Czytając niektóre pytania od Czytelników także właśnie wysuwam wniosek (debilno-krytyk/ko-tamerskie pytania). A jak wiadomo, tamerowi nawet g***o wcięniesz! [...]"

Konrad, Wrocław

Uuuuu, w gębie to Ty mocny jesteś... ad. 1> Rozłóżmy problem na czynniki pierwsze: wielkie na rynku pojawi się Bleemcast - program emulujący gry z PSX'e na DC. Założenie gry na "Bleemcaście" będą wyglądać lepiej, niżli emulowane na PS2. Czy jednak tak będzie naprawdę...? Nie zapomnij, że firmy skłonne są nieraz do stosowania chwytów poniżej pasa. A opublikowanie zdjęć jeszcze niczego nie przesądza. W sumie każdy, kto choć troszkę łizną Photoshopa może takie zdjęcia popełnić (nasze fi-fty hiehie!). Jeśli jednak rzeczywiście emulowane gry będą prezentować się tak ładnie to wielki plus należy przyznać dla DC, minus jak pas starowy dla Czarnuli. Pamiętaj jeszcze, że istotną sprawą będzie liczba klatek animacji a i również jej "stabilizacja". Jednak czy kupując PS2 nastawiasz się na emulację gier z PSX? Ofkoz będzie to stanowić miły dodatek (choćby odpalić TK3 za kilka lat, co by bobrze łzy uronić), ale żeby od razu priorytetowa kwestia... Czy ktoś kupi DC tylko i wyłącznie po to aby emulować gry z PSX'a? Jasne a ja jestem ciocia Klocia. Niewątpliwie Dreamcast zdobywa obecnie coraz większą popularność w Polsce, a to ze sprawą spiracenia systemu. Co innego że kupują go najwięksi łrzyłacze którzy zarzekali się, iż tak syfnej platformy w życiu nie posiądą - ale to inna kwestia. Nie wierzę jednak, aby "sukces" ów miał jakikolwiek wpływ na obniżenie popularności PlayStation. Co do "ciekawostki", to nadal uważam, iż przyłoczony termin jest słuszny. W łiście wspomniałeś (czego nie opublikowałem), że dzięki możliwości emulowania "Mariana" na PC N64 przestało się sprzedawać w co biedniejszych krajach. No i co? Znasz ludzi, którzy szarpią non stop w "Mariana" na pecu? Ja już dawno przestałem ba! zapomniałem, że w Mario Kart i Banjo-Kazoola zrąłem, wciąż za to emulator "Mario" czczę (prawdziwy oldschool yeah!) ad 2> 4 MB RAM-u na teksturу to co innego niż całkowite 8 MB Video RAM-u. 4 MB w Czarnuli wystarczy aby upchać w cholerę i jeszcze trochę tekstur do stworzenia odpowiedniego klimatu w "realiach konsolowych" (rozdzielka, TV). Nie bój nic - szczena zdąży Ci opaść jeszcze nie raz, za co rączę (a 3T w akcji widziałeś? Zatem nie pie*rzi). Problem ilości RAM-u w Czarnuli już tłumaczyłem, dodać tylko mogę, że nic nie będzie haczyć. A że STREET FIGHTER EX3 i RIDGE RACER V nie działają jak trzeba, to już inna sprawa - zostały wypuszczone zbyt wcześnie na dopracowano ich. ad 3> Fakt jest faktem, że czytelnicy SONY usłużą jakością produktom Sega. Saturn miał bardzo słabiny czytnik, DC też. O ile czytnik w pierwszych modelach PSX'a przegrzewał się tak później ten element został wykluczony (zasilacz umieszczony zbyt blisko czytnika). Na jakiej jednak podstawie orzekasz, że czytnik w Czarnuli szwankuje? Ja nie odnotowałem żadnych problemów, w przeciwieństwie do Memoriki która zawiesza się non stop. Problem z zasilaniem jednak wyeliminowany w wersji PAL (ten, jak i inne o których z pewnością nie mamy zielonego pojęcia) ad. 4> Strasznie mnie boli ze koncern SONY (przywalił w kulo - 2 pony na pady (zamiast 4. Właściwie SONY nie nastawia się na multiplayerową zabawę co oczywiście należy poczytać za niewybaczalny błąd. Cóż, zobaczymy, co pokaże historia. BTW czy nie jest ewenementem iż światem rządzi "jedyna" konsola z 2 portami? Nie zgadzam się jednak, że Czarnula nie ma dobrych gier. Fakt - póki co można mówić o pojedynczych tytułach (np. 3T, DOA2, RR5, KESSEN) ale przypomnij sobie, jak było z DC - najpierw Sonic Adventure i Virtua Fighter 3tb, a później długo długo nic. Pozwól rozkręcić się developerom. No i miej na uwadze to że gry na PS2 koduje się trudno, ale jak już ktoś się przyłoży, to... (...) Nieprzychylni ludzie twierdzą, że im "wyżej" ktoś siedzi" tym bardziej mu odbija... Szerzymy obłudę? A to ciekawe. Po prostu utopiajamy panikarzy Twojego pokroju. Wszak cierpliwość jest wielką cnotą. A cierpliwi zostaną wynagrodzeni, oh ah ( ) Przepraszam. Cię najmocniej jak mogę za taki stan rzeczy, iż nie wszyscy Czytelnicy PE zażarli wszystkie mądrości, skutkiem czego są zadawane przez nich pytania. Przepraszam Cię także za to, iż zg(Red)zi nie są specjalistami w dziedzinie fizyki jądrowej, ruchów ciał niebieskich czy też wpływu energii z kosmosu na poczynania Św. Mikołaja, tudzież cudownych uzdrowicieli. Stary, o co Ci chodzi - czyżby o to, że ludzie pragną sierdzć informacje...? Jak widać. Ty ich nie potrzebujesz. Załóż własną gazetę i pamiętaj, aby nie odpowiadać tamerom tamerze.



CZUBEK...

"[...] 1> EXTREME PARYTY 2 - cool pomysł - premiera PS2, ale nie przesadzajcie, nie róbcie takich imprez zbyt często. Lokalizacja. "Spodek" albo "Stadion Śląski" - dużo fanów wejdzie! 2> Po co te cioty piszą. "Wyciągnąłem 1400 od starych. Czy to wystarczy na PS2?"?! Niech nauczą się, że konsola to tylko wierzchołek góry lodowej, bo należy pamiętać, iż gry będą

PCHLI TARG

Sprzedam oryg. gry (60 zł/szt.) QUAKE 2, MEDAL OF HONOR, NFS4, NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING, GRAN TURISMO 2, KKND KROSS FIRE, GTA2, SPEC OPS, WORMS ARMAGEDDON oraz starsze tytuły (40 zł/szt.) GRAN TURISMO, NFS3, TENCHU, V-RALLY 2, ROLLCAGE 2, NHL '99, BRAVE FENCER MUSASHI, ACE COMBAT 2, RED ALERT, RETALIATION. Uwaga, ceny do negocjacji! Tel. (032) 476 21 00, Maciek

Sprzedam oryg. gry: TEKKEN (40 zł), TENNIS ARENA (60 zł) ew. zamienię na inne. Tel. (087) 250 87 40, prosić Łukasza

Sprzedam oryg. gry: ACE COMBAT 3 (NTSC 70 zł), WINO COMMANDER IV (55 zł), FADE TO BLACK (50 zł), PROJECT X2 (45 zł). Tel. (087) 423 20 67, Radek

Zamienię ALIEN TRILOGY na DOOM, TIME CRIZIS, dw. N20 (tylko oryginały). Tel. (085) 681 81 18, Eugeniusz

Sprzedam oryg. gry: FINAL FANTASY VII + demo, FF VIII. Cena 50 zł. Tel. (044) 682 64 29

Sprzedam konsolę PSX + gry + Dual Shock + Memory Card + pad Logic 3 + kabel EURO. Cena komplatu: 550 zł. Tel. (078) 642 27 64, prosić Bartka

Sprzedam konsolę PSX (5502, na gwarancji, nieprzerobiona!) + Dual Shock + Memory Card + 4 oryg. gry + 8 dem + 30 gazet, pełne PSX. Cena komplatu: 550 zł. Tel. (061) 186 25 50, prosić Roberta

Sprzedam konsolę PSX (7502) + okablowanie + Dual Shock + Memory Card, stan b. dobry. Cena: 400 - 450 zł. Tel. (032) 668 830, Łukasz

Sprzedam konsolę PSX + Dual Shock + zwykły pad + 2 karty pamięci + Pro Action Replay + okablowanie + gry + 15 dem + prasa. Cena: 800 zł. Tel. (074) 812 65 50, Tomasz

Sprzedam konsolę PSX (nieprzerobioną) + pad + dema + 3 oryg. gry (MICRO MACHINES V3, TOTAL NBA '98, CRASH BANDICOOT 3) + instrukcja i okablowania. Cena: 450 zł. Tel. (032) 204 22 79

Powstał nowy klub PSX'owy poświęcony RPG i strzelankom na nazwie "Game Zone". Wydajemy własny fanzin. Piszcie! Czekamy na Was! Adam Brzęczek, ul. Dworcowa 6b/18, 98-100 Łęczyca

Sprzedam oryginalny, kolekcjonerski zegarek z gry RIDGE RACER (wskazówemy czterotarczowy za sloperem). Dołączone specjalne etui z logo gry. Cena: 250 zł + ew. wymianę. Tel. (063) 243 77 54, prosić Szymona

kosztować minimum 200 zł! Więc nech ci idioci zakumają, czy w ogóle warto myśleć o PS2 skoro nie będą mieli kasy na nowe gry - lepiej to żadna frajda grać 5 lat w jedną pozycję! [...]"

Rafał, Żyrardów

ad. 1> Jak zwykli mawiać mądrzy ludzie co za dużo to i świnia nie chce. Po przeprowadzeniu burzowej narady i obaleniu skrzynki piwa, postanowiliśmy nie doprowadzić do powstania drugiej edycji EXTREME PARTY w bieżącym roku. Impreza taka odbędzie się na wiosnę 2001. Kto nie był w tym roku - niech się zapisze. Nad rekomendowaną lokalizacją jeszcze się zastanowimy :) ale mu powiem z obecnych nie podobało się w "Piramidzie"? No ręce do góry... Czekamy na głosy w tej sprawie ad. 2> Czytelnicy cieszący się z tego iż mają już gwarantowaną (obiecaną) kasę na Czamuję nie biorą pod uwagę faktu, iż będą musieli wydawać kasę na gry. Dlaczego? Albo nastawią się na piractwo, albo na wymianę gier (ale przynajmniej ja to widzę. Nic mi do tego. Tobie zresztą też. BTW. Ja gram w TK3 od momentu, kiedy tylko na rynku pojawiła się wersja JAP - i wciąż się uczę. Że nie wspomnę o płynącej z tego frajdzie.

COOL?

"[...] Cholernie ucieszyła mnie wiadomość o istnieniu piratów na PS2. Dla mnie wydatek ok. 1000 zł na konsolę (poczekam aż trochę stanieje) to dużo, ale myśl o tym, że gry nadal będą miał za "symboliczną opłatą" sprawia, że coraz poważniej myślę o zakupie tej cudownej maszyny. [...] Mimo że wielbicielem piractwa to muszę uznać jego wyższość. Idę o zakład, że ponad połowa Waszych Czytelników ma przerobioną konsolę i kupuje Wasze pismo po to, żeby mu "pirat" na najbliższej giełdzie nie wciskał chłamu jako porządnej gry. Chociaż szczerze powiem - bardzo chciałbym, żeby było inaczej [...] Wasz profesjonalizm i poprawne poczucie humoru tak do mnie trafiają, że nie mam najmniejszego zamiaru się z Wami rozstawać. Tak trzymajcie! [...]"

Roland, e-mail

Zwykłem mawiać "Dycha do dychy i dzwonią kielichy", aczkolwiek nie ma to odniesienia do tegoż listu [...] Zapomnij jednak, aby Czamula szybko staniała do poziomu "tysiaka" - za sprawą DVD cena będzie sztucznie windowana, choć w przypadku PS2 i tak planowana cena nie wydaje się być wygórowaną - jest ok! Gdyby dorwał Cię "Rafał, Żyrardów" to z pewnością nawykłał by Ci, oj tak hehe! Od pewnego okresu czasu nie wzrusza mnie temat piractwa, tym bardziej nie mam zamiaru gonić nikogo za szerzenie procederu (moje ujadanie na puszczę niewiele da w tej sprawie). Doszedłem do wniosku iż w sumie jestem szczęściarzem - gier nie muszę kupować, same mi wpadają w łapy, na co nie można narzekać przeciętny Czytelnik PE [...] Jak wynika z ankiet, które przeprowadzamy regularnie rzeczywiście ok. 50% naszych Czytelników korzysta z pirackich kopii gier. Wcale jednak nie uznajemy wyższości piractwa, choć zdajemy sobie sprawę z tego, że dzięki piractwu nieustannie rośnie popularność PSX'a. Z drugiej zaś strony - pieczą stoją w prywatnych rezydencjach także dzięki temu, że współczesny Robin Hood w liczbie mnogiej okrada bogatego The Billa [...] No to trzymamy i nie puścimy.

PE CD?

"[...] Mogłbyście wydawać Wasze PSX EXTREME razem z płytą CD [...]"

Mateusz, e-mail

Naprzód my wszyscy zgadzamy się z tym, że nadzieja, płonną nadzieją obietnic [...] i niedrogowań z drugiej strony z kolei na dalszych jesteśmy uświadomieni w przekonaniu, iż absolutnie nie ma szans na to, aby do PE dołączać komplet. Oczywiście mowa o kompaktowe zawierającym gry, a [illegible] ich wersje demonstracyjne. Mogłbyśmy jednak wydawać limitowaną edycję z CD na której upychalibyśmy odpowiednie materiały, których ge[illegible] brakuje (czy to stuff z netu, zdjęcia, muzyka, filmy tajne materiały PE?). Nie uczynimy tego jednak z kilku przyczyn min. PE nie traktuje o PC, a w takim wiadomości wydawałyby płyta. Skoro zdecydowana większość naszych Czytelników brzydzi się piecem, to i po co im CD. Na się nie będziemy od Was wyrywać kasy - zbierajcie na Czamuję i gry.

GAGI

"[...] Zamiast Mamonki dostałem jakiś cholerny czarny pisak (za "Szperacza"). Co to oznacza ? Jakiś głupi żart czy co? Jaja sobie robicie?!? Należą mi się chyba jakieś słowa wyjaśnienia... [...]"

Stelmi, e-mail

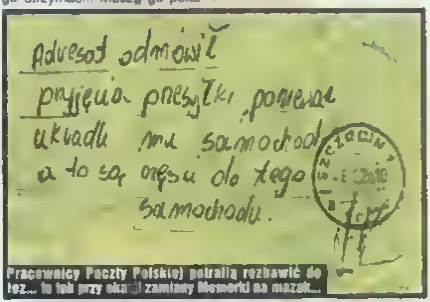
Po przeczytaniu tegoż listu dosłownie tarzałem się ze śmiechu po podłodze. Sam nie wiem o co chodzi... POCZTA POLSKA JEST COOL! Sprawę popchnąłem do Ścierwa być może on przedsięweźmie odpowiednie kroki. Skontaktuj się z Redakcją, a uzdrowiona zostanie dusza Twoja. [A co ja mam mu powiedzieć? Że Pan Lustonosz też ma PSX'a, czy co? Mr S]

DUAL PATCH

"[...] Rozebrałem swojego starego Dualia i do sąsiadków (do tej owalnej powierzchni) dokleiłem małą blaszkę. Teraz mój Dual trzyma tak mocno ze czasami nie da się go utrzymać!!! Muszę go pokazać swojej dziewczynie! [...]"

???, ???

Patent teoretycznie wydaje się do przepchnięcia - pamiętajcie jednak za ew. zrobienie to na własną odpowiedzialność!!! Autora listu proszę o kontakt i o opisanie wspomnianych w liście pomysłów (np. Memorka...). Aha, stary, zdaj relację z testowania pada przez Twoją dziewczynę. Czekamy niecierpliwie!





rys. KLEJU, scenariusz B. Wierzbowski

EXTREME PARTY VHS

W poprzednim numerze PE obiecałem donieść, jak wygląda sprawa dot. rozprowadzania przez nas kaset z relacją z EXTREME PARTY. Na i stało się... Kamera zadeklarował się, iż skleci materiał - zarówno całe EXTREME PARTY, jak i wycinki z życia redakcyjnego (wersja Hard). Całość trwa ok. 140 min. Wszystkich chętnych do zakupu tejże taśmy za 25 zł + koszty przesyłki prosimy o kontakt z Redakcją (ale chcemy z tego robić jakiegoś wielkiego wydarzenia marketingowego - materiał przeznaczony jest dla ludzi z jajcem, dla jednostek;)...



MIRC...

?: "[ ] Jaki jest adres do pexpi? [ ]"
???, e-mail

Ręce mi opadły ale domniemywam iż jest więcej osób Twojego pokroju (tzn nie kumających o co w tym wszystkim chodzi). Oto przyspieszony kurs IRC ewania. Uruchom program mIRC Gdy pojawi się okienko "Mirc Options" - jako "Full Name" wpisz np swoją kliwę ew tekst "Nie chce mi się z Tobą gadac ;)" W miejscu "E-Mail Address" wpisz adres swojej skrzynki pocztowej ew jakiś bzdet np bla@com.pl "Nickname" to kliwa, pod jaką będziesz widoczny na kanale - np "ManiakPE", "[illegible]Alternative" wpisz "[illegible]" w wypadek jeśli [illegible] wal się jako "[illegible]" [illegible] na okienku "[illegible]scription" wpisz [illegible] w "IRC Server" wklep "irc.tpbin.pl" "Port(s)" ustaw na "6667" Oto cała filozofia skonfigurowania programu mIRC do korzystanie z faraów z pogaduszkami Teraz naciśnij ikonkę symbolizującą żółty piorun ("Connect to IRC server") Gdy modem połączy się z serwerem w okienku (które ukaże się po pewnym okresie czasu) wpisz "pexpi" i oto jesteś na upragnionym kanale Możesz także zamknąć owo okienko i w "Status" wpisać "/join #pexpi" W ten sam sposób możesz włączać się do dyskusji na innych kanałach, np. "/join #polska" "/j #sluzg" itd. Miłego konfigurowania, łączenia po godz. 18 00 no i do przeczytania na kanale! BTW do wszystkich mIRCujących uważajcia na jajczarzy podających się na kanale spexpi ze członków grona redakcyjnego PE Oszołomy robią sobie jaja Lokalizacja na IP...

WYPAD Z...

"[...] Podczas Waszego wypadu do Łodzi (Media Markt) widziałem Aja, Kalisego Norby'ego Myszaqa i Shivę Pętal się z nimi jeszcze jeden gość, z ulizanymi włosami, ale za chiorę nie mogłem skojarzyć go z żadnym zg(Red.)em Kto to był? [...] Do niniejszego listu załączam pustą, podwójną kartkę gratis, co był miał czym palić w piecu na Gwiazdkę [...]"
Paloi, Łódź

Jegomość, o którym donosisz, to Szufelka szef podrywania lasek domorosły Casanova, a i swojego czasu zg(Red.) Pamiętają go stali wiemi Czytelnicy PE jak i MANIAKa. [...] Dzięki, że o mnie pamiętałeś Zima nadchodzi, toteż tradycyjnie już proszę o support Ws[illegible]czaka, co by w jego paszczę wrzucić niecą makulaturę Brrr!!! Aha niechaj nie wkurzają mnie e-mailowcy, szydzący, iż ich listów nie spalę To się jeszcze okaże - wydrukuję i spalę ha!

BYDŁO

?: "[ ] Jak zwykle muszę zacząć robić bydła - "PIRAMIDA" Jestem z Was dumny! Moi znajomi boją się Was! Wiecie, takie tam niby oburzanie Szczególnie moja dziewczyna ma Was za osłołów [ ]"
Radek, Płock

Bydła nie zrobiliśmy na, może trochę Ale staraliśmy się trzymać fason nikt z nas, nawet ja, nie pierdyknął zbyt wiele browca Powtrzymałem się także od publicznego pokazu spalenia bąków (a ochotę miałem oj tak!), choć wszystko było widoczne na filmie) Twoi koledzy niechaj się nas nie boją, bo bez powodu nie bijemy (nie licząc Gamery:) a dziewczynę ucałuj gdzie tam chcesz

SEN

?: "[ ] Miałem sen, proroczy sen Drugą edycja EXTREME PARTY obędzie się nie w "PIRAMIDZIE", lecz w kościele HiV będzie szalał na ambonie, nawiedzony Myszaq grał na wielkich organach a Ściera biegał z tacą... [...]"
Kup1, Bydgoszcz

...Aju będzie namaszczał wiernych, Kali śpiewał w chórkach, zaś Norby udzielał rozgrzeszenie Super...

PORNOL...

"[...] Do gier miło widziane są recenzje, opisy "Kącik szperacza" czy też dla leniwych - kody. To jest OK Ale bez obrazy, odnośnie "Kącików..." - uważam, że jest ich za dużo Dlaczego? Otóż jaki jest sens, po dokładnych opisach rozbierać nagą już kobietę? No, chyba że celem jest sekcja zwłok Mnie jednak to nie podnieca (...) Bardzo podobał mi się "Słowniczek" (maj '99) I choć dla mnie nie było to oświecenie gdyż trochę znam się na tym, to jednak w moim przekonaniu tego typu informacje wnoszą dużo świeżości do PE Oczywiście rozumiem że PSX nie jest pecetem, ale teksty tego typu mają sens. Tu z przyjemnością obejrzałbym z podnieceniem bebechy tego czy owego - np. PS2. (...) Ogólnie jesteście - jacy? Doskonałe wiecie - "i tego trzymać się trzeba" - powiedział kiedyś ktoś. [...]"
Edek, Kleszczele

Różni ludzie mają różne potrzeby Np taki Star na co dzień pracuje w kosmicy i prosektorium więc z pewnością stąd jego maniakalne teksty w których wnikliwie analizuje to i tamto A że jest generalnie nekrofilem - nikt nie przykłada do tego większej wagi no nikt nie podaje mu graby Kali jest z kolei gejem, toteż na łamach swojego "Kącika..." udowadnia, że jest specjalistą (nic więcej mu nie zostało) A tak poważnie - wszystkie kącki powstały wskutek licznych głosów nadchodzących od Czytelników ( ) Nie proszę, taż jesteś nekrofilem choć elektronicznym Zdjęć takowych nie możemy opublikować gdyż szybko zostałbyśmy oskarżeni o szerzenie cybernetycznej pornografii. Hehe!

CH(L)IP...

?: "[ ] HiV, wku***e mnie Twoje podejście do tematu przerabiania konsoli!!! Twoim zdaniem przerobienie konsoli służy przykładaniu się do pirackiego procederu Przecież to, ku**a, nieprawda! Chip który montuje się do konsoli pozwala (teoretycznie) na odtwarzanie systemu nie tylko PAL, ale i NTSC A że umożliwia uruchamianie pirackiego oprogramowania, to jest, że tak powiem - "skutek uboczny" To dlatego przerabianie konsol nie jest zabronione, a używanie piratckich kopii gier jest. Szkoda, że tak jest tylko teoretycznie ale to inna kwestia Czy ludzie którzy mają przerobione konsole kupują gry oryginalne w systemie NTSC, czy piraty - to ich sprawa [...]"
Kubet, e-mail

Jak już zdążyłem zaznaczyć, nie troszczę się o to po co ludzie przerabiają konsole Jeśli mają takiego pypcia - proszę bardzo. Niechaj jednak nikt później nie płacze że czytnik siadł ew że serwis nie przyjął sprzętu do naprawy nawet na koszt klienta. To fakt - chip umożliwia odpalanie oryginalnych gier w systemie NTSC A dalej - bez komentarza.

PAL A NTSC

"[ ] Czy jeśli kupię PS2 w wersji "europejskiej" (PAL), to będę mógł grać również w gry wydane w systemie NTSC? [...]"
Wiesiek, SMS

Nie, z założenia konsole są przystosowane do odpalania gier w jednym, konkretnym systemie. Zatem na PAL wersji Czarnuś nie będziesz mógł uruchomić gier sprowadzanych zza Oceanu lub z KKW Nie chyba że wmontujesz do Czarnuś jakiś elektroniczny układ pozwalający na takie obejście do czego rzecz jasna nie namawiam Cię - tylko informuję

LALUSIE

?: "[ ] Wku***a mnie to, że znajdują się lalusie, którym wydaje się, że PSX EXTREME jest wulgarne i obraźliwe Jak by ktoś komuś, k****e, kazał czytać! Pismo dla dobili powinno być właśnie takie Jak się komuś nie podoba, to niech się przerzuci na inną lekturę [...]"
Rychu, Kwakowo


SEBASTIAN CIĘŻOBKA

No jasne! Nie jesteśmy, k***a, brutalni. Piszemy to co chcemy tak jak chcemy a i kiedy chcemy:) Szkoda jano, że nie o czym chcemy aczkolwiek jeśli przeanalizować poczynania Myszaka to...

JAK KTO CHCE

? "(...) Jak i kilku moich znajomych kupujemy PE nie dla Waszych debilnych wygłupów z których jesteście tak dumni, tylko dla tego, co jest esencją pisma recenzje zapowiedzi i opisy. Skoro jednak macie tak wielu Czytelników którym się to podoba (wygłupy), to tak trzymać. Bez tego pisma świat byłby uboższy (...) Z gazetą jest jak z telewizorem, jak mi się jakiś program nie podoba, to przełączam na inny kanał i tak się to jakoś kręci (...)"

Mario e-mail

Święte racje, łapię za pilota, wciskam i halo... o co chodzi jakby?

PLAKATY...

? "(...) Kiedy wydrukujecie plakaty TTT i DOA2? (...)"

Grzegorz Wodzisław



Nasz ta mały plakacik z DOA2. Jeśli ale możesz doczekać się on jego wielką edycję, pędź do punktu "ksero" i zamów "kolor z powiększeniem"...

Plakaty z gier na PS2 będziemy drukować od momentu, gdy pojawi się Czarnula w wersji PAL. Jeśli dobrze się zastanowić, to już niedługo!

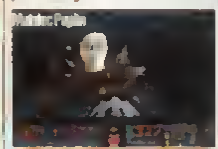
PRZEPRASZAM, CZY TU BIJĄ? - lista dyskusyjna

Wzorem latoroślowych grup dyskusyjnych otwieram grupę "Czy tu biją". Zdaje się to będę Wasze opinie dot. różnych tytułów. Zasady: Wy wypowiadacie się, ja podsumowuję dyskusję jeśli owszem to za stosowne (jeśli uzbiera się więcej materiału, to wrzucam do gazety). Tematy na pierwszą dyskusję:

- PlayStation 2 a inne konsole
- Ocena gry: sposobu i miarodajność oceny
- ewolucja technologiczna a gry. Od PONGa do MGS2. Czy zachodzą jakieś zmiany z korzyścią dla gier, czy wręcz przeciwnie. Co sądzisz?
- rola PSX EXTREME w kształtowaniu się młodego pokolenia:)
- Piractwo
- PlayStation a PC
- Twoje ulubione 10 gier na PSX (z argumentami)
- Złoty Czytelników PE. Twoja uwaga i propozycja
- RESIDENT EVIL FINAL FANTASY. TEKKEN. Która część daną serii jest najlepsza i dlaczego...?
- Dziewczyny i PlayStation. Dlaczego grają? Jak zaczynały? Jakie gry preferują? Piszcie!

Czekam na Wasze wypowiedzi!

Nazwa działu jest pomysłem M. Wolnego z Wrocławia





Ściągam wdzięczne oraz pozdrowienia, które wysłał swoim kumplom ze Marsa.

W numerze 23-24 sprzed roku zorganizowaliśmy konkurs, którego sponsorem zagrał był sklep ŚWIAT KONSOLI. Za fotografię Czarnuli Mistrzowie, która wygrywała się dokładnie zwycięzcy. Ooo, Mario nie dostały nagrody, poczuje się z kumplami z Redakcji.

WASZ IQ

? "(...) Kiedy zaczniecie normalnie myśleć? Zamiast mózgów macie piwo! Kupcie sobie test na inteligencję (...)"

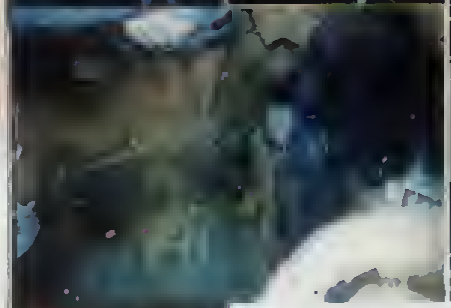
Wasyl_21, e-mail

Testy na inteligencję wykazują tylko i wyłącznie zdolność jednostki do rozwiązywania testów na inteligencję! Ok. rok temu kupiłem książkę pt "Sprawdź swoją inteligencję Tom II" (Wydawnictwo "Eden" Koszalin 96) za którą szczęśliwie się na 12 zł. Niestety, brakuje mi odwagi aby zagłębić się w lekturę, poza tym jeszcze nie doszedłem do tego z której strony otworzyć książkę. Pomocy! A mówili, że Madonna ma IQ niższy niż ja (ok 180)...









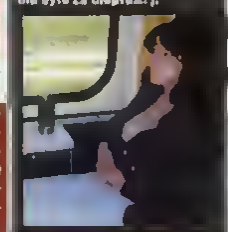


EXTREME PARTY

Galeria zdjęć czytelników

EXTREME PARTY

Dużo zdjęć nie przysłaliśmy, ale dobre i to. Szczególnie spodobały nam się różne fotki pinekologiczne (Piotr za Szczecina rulz!), do z wiadomych względów nie jesteśmy w stanie ich zamieścić bez cenzury. Bardzo ciekawa jest wyłącznie-przypadkowa fotka Patryka Dowida (Krasnystaw), za którą otrzymuje od nas Memorka. Dodatkowo dziękujemy Agnieszi i Mariowi za pełną dokumentację zdjęciową; również z podróży pociągiem z Warszawy do Katowic (to piwka to Wasze? Czy Agnieszi nie było za ciepła...?).





MAŁY PRZEWODNIK PO FINAL FANTASY IX

Ilekroć "opisik", opisujący mosty oraz prowadzący przez pierwsze momenty gry, powstał wyłącznie dla tych, którzy nie zważając na "krzaki" będą z zapałem już teraz przechodzili gry. Pozostała reszta niech ten tekst olewa, gdyż nie warto psuć sobie zabawy przez granie bez zrozumienia fabuły.

PIERWSZE MOMENTY GRY

STATEK

Podchodzimy do stolika na środku pokoju i naciskamy "kółko", gdy nad głową bohatera pojawia się "?" - Zidan zapala świeczkę. Po chwili kapitan statku testuje zdolności bojowe załogi (prosta walka). Podczas narady wybieramy najpierw pierwszą, a potem drugą opcję.

MIASTO

Przejmujemy kontrolę nad małym Vivim i biegniemy w kierunku rynku. Na miejscu podchodzimy do kioskU na środku placu i zaczepiwszy kioskarza wybieramy pierwszą odpowiedź. Z rynku wychodzimy lewą odnogą - Viri wali pyskiem w bruk, a gość naprawiający szyld po chwili kończy robotę. Pojawia się jakiś szczurowaty dzieciak - podczas rozmowy wybieramy odpowiedzi pierwsze od góry. Szczurek zabiera drabinę, a my lecimy za nim. Przy próbie wejścia na wieżę, zlatuje nam na głowę jakiś kurczak, a później po rozmowie możemy nagrać stan gry (pierwsza opcja od góry). Po wyjściu na dachy lecimy za podciem z drabiną.

PRZEDSTAWIENIE

W czasie pokazu następuje walka (prosta) i pojedynek, podczas którego naciskamy odpowiednio kółeczko i kiereszki, aby walka była widowiskowa (po zakończeniu wybieramy drugą odpowiedź, jeśli nie chcemy blamażu). Po wyjściu z autobusu i zakłóceniu strażników biegniemy po schodach na górę.

UCIECZKA

Po scence z klownami wylegamy Steinerem na zewnątrz pałacu (stąd przyszły pajacu). Za linową wyjściową kierujemy się na lewo i wspinamy się nam szczyt wieży. Po dowiu, już jako Zidan biegniemy za dziewczyną. Po ucieczce ścigą w podłodze lecimy do pokoju po lewej, gdzie walczymy za Steinerem. Po wyjściu na scenę i małej improwizacji, znów musimy rozwalić rycerza (tym razem łączymy siły z Vivim i Garnet). Gdy statek zaczyna odlatywać, jesteśmy zmuszeni do jeszcze jednej walki i po kolejnych efektownych animacjach skryć rozbija się w locie.

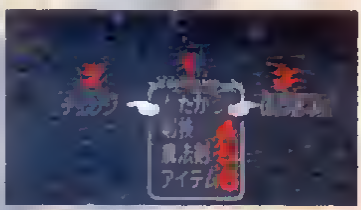
ZEWNĘTRZNY LAS

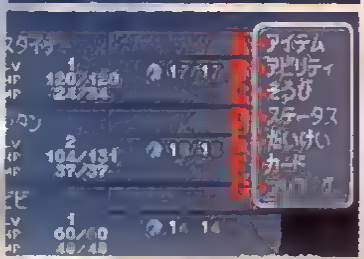
Przed rozbitym statkiem zagadujemy kurczaka, aby nagrać stan gry (bezpieczne). Teraz wchodzimy w wydrążony pień w prawym, dolnym rogu i lecimy przez bagnisko. Dalej następuje walka - razem ze Steinerem musimy rozwalić jakąś bestwę, która zwięzła księżniczkę. Podczas starcia roślina zabiera Garnet energię życiową, więc musimy ją na jakiś czas odnowić za pomocą przedmiotów (pierwsza od góry w menu). Potem roślina łapie Vivia - kolejna walka. Akcja przenosi się do statku. Gdy pojawia się napis "Active Time Event" - naciskamy SELECT i wybieramy kolejne opcje - skrzynią się różne sceny. Teraz musimy uwolnić Steinera. W tym celu zagadujemy kapitana w pomieszczeniu na dole i przechodzimy wyżej, aby z nim powalczyć. Po zwycięstwie idziemy po rycerza, biorąc też Vivia i znów wchodzimy do łazi. Droga prowadzi do świecącego źródełka (w międzyczasie uruchamiamy kolejny Event), gdzie możemy nagrać stan, co warto zrobić, bo walka z późniejszym bossem jest bardzo trudna - wali błyskawicami, i to zdrowo! Po zwycięstwie pełnojemy ucieczkę na statek i... reszty dowiecie się, gdy wyjdzie wersja anglojęzyczna:).

LEGENDA:

1) Atak
2) Zmiana rzędu
3) Obrona
4) Zdolności specjalne i magia
5) Techniki łączone
6) Przedmioty

A) Item - przedmioty
B) Abilities - zdolności specjalne i magia (aby wyćwiczyć daną umiejętność, wpierw należy przydzielić jej specjalne "kryształki")
C) Equip - menu wyposażenia
D) Status - cechy i parametry postaci
E) Formation - ustawienie postaci w przodzie lub tyłach rzędów
F) Cards - karty potworów
G) Options - opcje i ustawienia gry





MORTAL KOMBAT Special Forces

Mortal Kombat: Special Forces
Nieskończona energia:
8004C9E4 2400
Nieskończona energia ciosów specjalnych:
8009E1D0 2400
Nieskończona ilość amunicji do karabinu maszynowego:
80064EF4 2400
Nieskończona ilość amunicji do karabinu snajperskiego:
80064EF4 2400
Nieskończona ilość detonatorów:
80063BB4 2400
Nieskończona ilość średnich apteczek:
80063468 2400
Nieskończona ilość dużych apteczek:
80063468 2400

Threads of Fate

Nieskończona ilość pieniędzy:
8009B2D8 FFFF
Maksymalna ilość pieniędzy:
8009B2D8 967F
8009B2DA 0098
Nieskończona HP:
8009B368 03E7
Maksymalne HP:
8009B36C 03E7
Nieskończona MP:
8009B36A 03E7
Maksymalne HP:
8009B36E 03E7
Maksymalna siła:
8009B370 03E7
8009B372 0000
Maksymalny poziom obrony:
8009B374 03E7
8009B376 0000
Rozpoczynasz w ostatniej lokacji:
8009B2F0 00FF
Czas zawsze 00:00:00
800A7AA0 0000
Maksymalna ilość brązowych monet:
3009B3A0 0063
Maksymalna ilość srebrnych monet:
3009B3A1 0063
Maksymalna ilość złotych monet:
3009B3A2 0063

X-MEN MUTANT ACADEMY

Nieograniczony czas jednej rundy:
3009EB44 0063
Odblokowanie wszystkiego:
50000402 0000
800BE56C FFFF
Możliwość obejrzenia zakończenia po pierwszej walce:
E009F0AC 0000
3009F0AC 0009
KODY DLA GRACZA #1:
Nieskończona energia:
800A1E5C B400
Nieskończony "Super Meter":
800A1F38 1400
Nieskończony "Stringed Supers Meter":
800A1F3A 1E00
Nieskończony "X-treme Supers Meter":
800A1F3C 2A00
800A1F34 1500
Nigdy nie przegrywa:
800A1F28 0000
KODY DLA GRACZA #2
Nieskończona energia:
800A2430 B400
Nieskończony "Super Meter":
800A250C 1400
Nieskończony "Stringed Supers Meter":
800A250E 1E00
Nieskończony "X-treme Supers Meter":
800A2510 2A00
800A2508 1500
Nigdy nie przegrywa:
800A24FC 0000



TIPS&TRICKS

X-MEN MUTANT ACADEMY

Aby uaktywnić menu z cheatami musisz on ekranie z wyborem postaci naciąć kolejno: Select, ↑, L2, R1, L1, R2. Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod usłyszysz charakterystyczny dźwięk. Od tej pory będziesz mógł wybrać bossów.

JACKIE CHAN STUNTMASTER

Na ekranie z napisem "Press Start Button" naciśnij:
L2 ■ ▲ ● X, R2, R2 - wybór stopnia
L1, R2, L2 ■ X X - wszystkie smoki
← → R1 ● ■ ▲, ▲ - menu z możliwością oglądania filmów

MORTAL KOMBAT Special Forces

Kiedy ukończysz grę na poziomie "Medium" lub wyższym, zapisz stan gry. Kiedy ponownie załadujesz MK: SPECIAL FORCES wejdź do "Game Settings" w menu "Options", a zobaczysz opcję aktywującą Cheaty. Włącz ją, a od teraz będziesz miał wszystkie bronie, 999 sztuk amunicji oraz wszystkie combosy.

FINAL FANTASY VIII

(wersja japońska)
Nieskończona ilość pieniędzy:
8008FFB0 967F
8008FFB2 0098
Czas nie upływa, gdy jesteś w mieście:
D00243DE 0045
800243DE 0040
Karty są zawsze takie same.
50006406 0001
3006270E 0000
99 sztuk każdego z przedmiotów:
5000FF02 0001
3006FFC4 0000
5000FF02 0000
3006FFC5 0063

ARMYMEN AIR ATTACK

Wpisz jeden z poniższych kodów jako hasło, aby uzyskać pożądany efekt.
Wszyscy piloci:
↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
Wszystkie śmigłowce w trybie dla dwóch Graczy:
↓, ↓ ↓ X X ● ●
Wszystkie misje w trybie dla dwóch Graczy:
▲ ↓ ▲ ↓ ■ ↑ ■ ↑
Ukryte zakończenie:
■ ↓ X ↓ → → ↑ ↑
Kody do poszczególnych misji w trybie dla 1 Gracza:
2. X ↓ ← ← ■ ● ●, →
3. ▲ ↑ ← → ↓ ▲ ● ↑
4. ↓ ↓ ■ ■ ← → ● X
5. → → X ● ↓ ↑ ↓ ↑
8. ■ ● X ■ ▲ ← ↑ →
8. → ↓ ← ↑ ▲ ↓ ↑ ↓
9 ● ● → ↑ ▲ ↓, ↑, ↓
10. X, ↓ ↓ ↓ ↓ X, ←, →
11 ▲ ↑ ● ↓ ■ ← X →
12. ↑ ↑ ▲ ▲ ← ← ● ●
13. ← ↓ ← ↓ ■ ● ■ ●
14. ↓ ↓ ↓ ↓ X X ● ●
15 ■ → ← ● ● ↑ ↓ ■
16. ↓ ↑ ↓ ↑ ▲ ● ▲ ●
Kody do poszczególnych misji w trybie dla 2 Graczy:
2. → ↑ ■ X ↑ ● ↑ →
3. ← ↓ ← ↓ ↑ ↑ ↑ ↑
4. ■ X X ■ ● ▲ ▲ ■
5. ● ● ■ ↓ ↓ ■ X X
6. X ↑ ● ↓, ▲, ← ■ →
7. ↑ ↓ ↓ ↓ → ← ← ←
8 ← ← ▲ → → ▲ ↑ ↑
9. ■ ■ ■ ● ↓ ↓ ↓ ←
10. ● ↑ ← ■ ↑ ↓ ↓ ↓
11. ▲ ● ▲ ● ↑ ↓ ↓ ↓
12. ↑, ↓ ← → ● ● ↑ ■
13. X ↓ ← ← ■ ▲ ● X
14. ← ↓ ← ↓ ■ ● ■ ●
15. ↓ ↓, ↓, ↓, X, X, ● ●
16. ▲ ↓ ▲ ↓ ■ ↑ ■ ↑

HEAVY WAR

Jako imię gracza wpisz
MARDY PIGS - bonusowe drużyne
PRYING PIGS - możliwość oglądania filmików
WATTA PORK - dodatkowe filmiki nie osiągalne w normalnej grze

IN COLD BLOOD

Wpisując kod "80198874 005A" otrzymasz 99 zgniotek.

STREET SK8ER 2

Na ekranie z napisem "Press Start Button" wklep jedną z poniższych kombinacji.
Wszystkie tory:
← → ← → ● ● R1 ■
Wszystkie deski
● ● ■ ● ■ ■ ● R1
Wszystkie postacie:
← ← ● ● L2 ■ → R2
Maksymalny poziom wykonywania trików:
L1 ■ ← ← R2 ← R1 ←
Możliwość oglądania filmików:
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1

Aby uzyskać dodatkowe kostiumy, musisz przytrzymać L1, a następnie wybrać opcję "SKATE" z menu wyboru zawodnika.

NIGHTMARE CREATURES II

Aby wybrać poziom, w którym chcemy rozpocząć grę podświetl menu "New Game", przytrzymaj L1+L2+●+■ a następnie naciśnij Select. Podświetl ponownie "New Game" i naciśnij → aby wybrać etap. X rozpoczynasz grę.

KOUDELKA

Kody dla Koudelki:
Szybkie zdobywanie poziomu doświadczenia:
8017D504 FFFF
Maksymalny poziom HP:
801D13C8 1770
801D13CA 1770
Maksymalny poziom MP:
801D13D0 1770
801D13DA 1770

Kody dla Edwarda:
Szybkie zdobywanie poziomu doświadczenia:
801CFB0C FFFF
Maksymalny poziom HP:
801CF9D0 1770
801CF9D2 1770
Maksymalny poziom MP:
801CF9E0 1770
801CF9E2 1770

elektroniczne zabawki

RADICA: ULTIMATE BASS FISHINHG I TANK ASSAULT



Z godnie z zapowiedziami powracam w tym miesiącu do oprysywania kolejnych zabawek z rosnącej w zastraszającym tempie rodziny produktów firmy RADICA. I tak dzisiaj pragnę przedstawić Wam nowy rodzaj wędki oraz całkiem niezły symulator czołgu. A tymczasem już na początku września w Londynie odbędzie się kolejna odsłona targów ECTS i mam nadzieję, że uda mi się tam zdobyć do testów kilka nowych, ciekawych urządzeń do PlayStation. Sam jestem ciekaw, co w tym roku interesującego zaprezentują nam producenci osprzętu do PSX. Chociaż wydawać by się mogło, że wymyślono już niemal wszystko co tylko możliwe do naszej konsoli, to jednak pomysłowość ludzka nie zna granic, o czym nie raz już miałem okazję się przekonać.

Teraz jednak odstawiam na chwilę na bok naszą konsolkę i biorę do ręki kolejny wynalazek firmy RADICA. Zasada działania tego typu urządzeń jest zawsze bardzo podobna. Najważniejszym elementem całej zabawki jest ekran na którym obserwujemy grę. W zależności od modelu jest on mniejszy lub większy kolorowy albo monochromatyczny przykładamy bezpośrednio do oczu albo obserwowany z pewnej odległości. Wprawdzie sam wyświetlacz skonstruowany jest w ten sposób, że liczba wyświetlanych na nim obiektów jest dosyć ograniczona (rozdzielczość), jednak charakteryzuje się on stosunkowo dobrą jakością obrazu i wysoką przejrzystością. Sam ekran w zabawkach typu RADICA jest tylko jednym z elementów gwarantujących dobrą zabawę. Oprócz tego urządzenia te oferują często ciekawy i [illegible] system sterowania który w połączeniu z [illegible] wykonaniem każdej z [illegible] wiele satysfakcji podczas gry.

WYKONANIE

★★☆☆☆

UBOGI SYSTEM KIEROWANIA

PRZYDATNOŚĆ

★★★☆☆

ZBYT DŁUGIE DOJAZDY DO KRÓTYCH

ULTIMATE BASS FISHING to rozbudowana wersja symulatora wędkarskiego RADICA FISHING który z powodzeniem kilka miesięcy temu. Nowa wędka jest znacznie większa, bardziej rozbudowana od swojej poprzedniczki. Poprawiono jakość grafiki (troszkę większy wyświetlacz) a oprócz kołowrotka dodano tutaj również kawałek prawdziwej żyłki którą również trzeba operować podczas zabawy. Dzięki temu gra nabrała jeszcze więcej realizmu. Podobnie jak w poprzedniej wersji do wyboru mamy 18 różnych przynęt, które wybieramy odpowiednio do upatrzonego rodzaju ryb. Tym razem jest tylko jedno jezioro jednak znacznie większe od trzech w poprzedniej wersji gry. Wybierając miejsce do łowienia musimy teraz zwrócić uwagę nie tylko na pogodę ale[illegible] wiatru [illegible] czy ukształ[illegible] nie [illegible] pod wo[illegible] rozmies[illegible] nie ryb [illegible] żywan[illegible] sonarz[illegible] dodal[illegible] równie[illegible] przejrzy[illegible] wody W[illegible] zarzuc[illegible] podobn[illegible] w poprzed[illegible] modelu[illegible] tak jak [illegible] wielość[illegible] przy[illegible] musi[illegible] żyłki[illegible] pokaże się ale[illegible] gwałtow[illegible] pomoc[illegible] żyłki (H Norba[illegible] Hlahlah!) I tak ot[illegible] olarzamy się wyłowić jak[illegible] krótszym czasie. Musz[illegible] ale zna[illegible] ale nigdy [illegible] rzem [illegible] chodzi[illegible] istotna zabaw[illegible] czona jest zarówno dla osób lewo- i praworęcznych. Można bowiem w bardzo prosty sposób z pomocą śrubokręta przełożyć kołowrotek z jednej strony na drugą - i po kłopocie. System ULTIMATE BASS FISHING sprzedawany będzie w Polsce w cenie 150 zł, czyli prawie o 100 zł drożej niż poprzedni model. Wprawdzie urządzenie jest bardzo ciekawe, jednak przy jego zakupie warto się zastanowić czy do zabawy nie wystarczy nam poprzedni tańszy model. Poza tym - czy ULTIMATE BASS FISHING wystarczy wszystkim zapalonym wędkarzom dla których wędka bez żyłki to jak samochód bez kół?



WERDYKT

★★★☆☆

Kolejna testowana dziś zabawka firmy RADICA to TANK ASSAULT - symulator czołgu bojowego wykonany w kształcie nowoczesnej lornetki wojskowej z noktowizorem. Jest to bardzo wciągająca strzelanina o mało skomplikowanych regułach. Zasiadając za sterami czołgu bojowego, zrzuconego w środek ogromnej bitwy musimy przetrwać i wybić tyle wrogich jednostek, ile tylko zdołamy. Sterowanie jest bardzo proste: przykładamy "lornetkę" do oczu i kciukiem lewej ręki sterujemy ruchami naszego czołgu, a umieszczonym obok przyciskiem AMMO przeładowujemy amunicję. Natomiast kciukiem prawej ręki obsługujemy dziel[illegible]ko, zaś umieszczonym obok przyciskiem FIRE strzelamy do wrogich jednostek. Obok znajdują się jeszcze dodatkowe klawisze funkcyjne, takie jak PAUSE, NEW GAME, HIGH SCORE i przycisk do włączania/wyłączania dźwięku, czyli standardowe wyposażenie w tego typu urządzeniach. Grafika jest na dobrym poziomie, oczywiście przy równaniu do innych zabawek firmy RADICA.



Ob[illegible] raz jest bardzo w[illegible] różny, podświe[illegible] tłany na zielono[illegible] znajdują się na nim wszystkie ważne informacje dotyczące gry. Radar w prawym, górnym rogu informuje nas o znajdujących [illegible] wroga (dwa rodzaje MBT i IFV) a [illegible] również nasze, czyli przyjacielskie jednostki [illegible] dodatkowe pakunki z amunicją, która kończy się w tej grze wyjątkowo szybko. Czołgi wroga podczas zabawy nie stoją bezczynnie - jeżdżą i ostrzeliwują się. Tutaj zadanie wcale nie jest takie proste. Chociaż TANK ASSAULT pod względem rozwiązań technicznych nie jest może nazbyt bogato wyposażony (klasyczne sterowanie klasyczny pomysł na grę) to mimo tego gra posiada swój urok i można się wręcz wciągnąć. Jednak TANK ASSAULT ma też swoje minusy - może dosyć szybko znudzić się Graczowi, na szczęście producenci zadbali o wysoki poziom trudności gry przez co trzeba sporo treningu, aby osiągnąć dobre wyniki. Nie znam jeszcze niestety dokładnej ceny, w jakiej TANK ASSAULT będzie sprzedawany w Polsce, ale podejrzewam, że nie będzie ona wyższa niż 100 zł.

WERDYKT

★★☆☆☆

PRZYDATNOŚĆ

★★★☆☆

PROSTE ZASADY GRY

WYKONANIE

★★★★☆

NIEMALŻE JAK PRAWDZIWA

Firma MANTA - oficjalny dystrybutor urządzeń RADICA na Polskę - już myśli o wprowadzeniu na rynek kolejnych urządzeń tego typu. Obcykałem już znakomity symulator gry w kręgle, które to zdobywają sobie coraz większą popularność w naszym kraju (i u mnie osobiście). Bawiłem się również ciekawą strzelbą myśliwską dzięki której mogłem zapolować na zwierzaki nie wychodząc z domu. Oferta firmy RADICA jest bardzo szeroka i zapewne jeszcze nie raz zaskoczy nas swoimi nowatorskimi pomysłami.

NORBY

Za udostępnienie urządzeń do testów dziękujemy firmie MANTA z Warszawy, ul. Ryasy 33, tel. (0-22) 643 54 20 lub 643 34 80